

ISSN 1009-6183
09>
9 771009 618053



傲世
ONLINE
目标十年巨献
9月正式内测
火爆启动
目标在线
www.object.com.cn
目标软件
www.object.com.cn
FEDERAL
连邦


中国网游　傲世登场
目标在线科技有限公司
客服电话：010—82306868
传真：010—82306885
网址：www.fodonline.com


xyq.163.com
梦幻西游
ON-LINE
最新资料片
化境
飞龙在天
啸天虎
梦幻化境
高山仰止
《梦幻西游》推出全新资料片《化境》
峰巅境界，并非只有稀世奇才方可问鼎
传说中的门派技能，只属于高手中的高手
至尊装备，无敌的攻击、防卫属性
稀世召唤兽，助您独步天下
全新飞升系统，突破等级上限、修炼上限
梦幻密保
虚拟财产保险柜
"梦幻密保"，通过手机号码绑定游戏角色，
确保虚拟财产安全无忧!
详情请浏览http://sms.nie.163.com。
網易 NETEASE
www.163.com
网易互动娱乐
广州网易互动娱乐有限公司
地址：广州市环市东路362-366号好世界广场36楼 传真：(020)85546362 销售热线：(020)85553771 商务电话：(020)85525859
广告联系：(020)83936163-6010 二级运营合作：(020)85525753 梦幻客服电话：(020)85543820 梦幻客服专用信箱：mhgm@service.netease.com



锤锤
ONLINE
www.ggmmin.com


《锤锤OL》公测即将开启
期待我们的相遇
宠我就陪我锤！^_^
欢迎访问官方主页：
www.GGMMIN.com
掌上灵通
WE MAKE WONDERS!
neople



在失去色彩的梦境中
等待着
机械将回归那失去的乐土
在无尽的荣耀下
我们的王者即将归来
机械的意志与钢铁的雄心
就在那风中飘荡
伟大的机械军团将主宰这个世界
直到永远永远



2005年9月号 总133期

主　　管：中国科学技术协会
主　　办：科学普及出版社
编辑出版：《家用电脑与游戏》杂志社
办公地址：北京市海淀区恩济庄18号院
1号楼1104室
邮政编码：100036
电　　话：（010）88146001
传　　真：（010）88117608
网　　址：www.playgamer.com
电子信箱：play@playgamer.com

主　　编：王潜
常务副社长：宋爱华
执行主编：刘威
编辑部主任：梁华栋　罗东东
编辑/记者：谷岩　周越　石磊
美术编辑：胥斌　单非　艾洋
编读热线：（010）88146003-30

广告总监：蒋同庆
广告经理：李丽　李宗泽
电子信箱：ad@playgamer.com

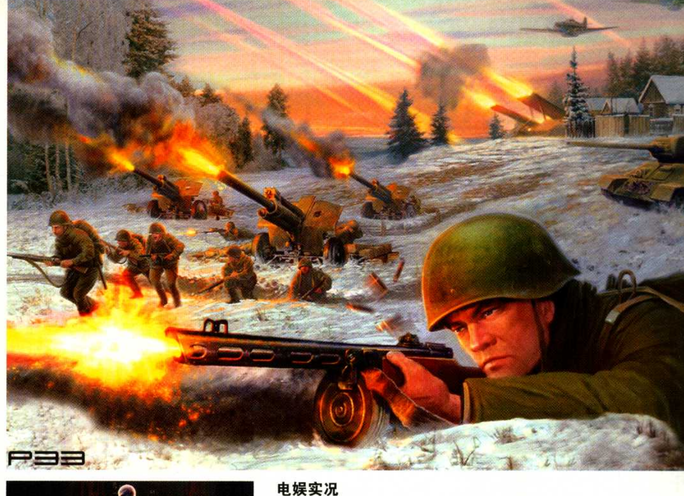
发行经理：王瑒
电子信箱：publisher@playgamer.com
策划专员：幸吴明
电子信箱：kittyxwm@playgamer.com

上海代表处：赵廷　李帅
电　　话：（021）58787033
电子邮箱：dagou@playgamer.com

刊　　号：ISSN 1009-6183
CN 11-4490/TP
邮发代号：82-622
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
国外发行：中国国际图书贸易总公司
bk@mail.cibtc.com.cn
广告经营许可证：京海工商广字第8011号
印　　刷：北京国彩印刷有限公司
定　　价：9.80元

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

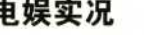












电娱实况

新作速递

游戏观点

第一频道






QQ幻想
QQ FANTASY
我的宠物 我的幻想
QQ幻想2005夏日狂欢
Fo.qq.com
深圳市腾讯计算机系统有限公司
地址：深圳市高科技园南区高新南一道飞亚达大厦5-10层　邮编 518057
公司电话：0755-86013388　客服热线：021-51317286　传真：0755-86013399
Tencent腾讯
QQ
www.QQ.com
GAME
http://game.qq.com

大致若娱

夏天过去了。假如这个夏天我没有回到久违的电视机前看上几场《超级女声》的话，我一定不会有什么遗憾。但遗憾的是，面对席卷大众的流行瘟疫，作为一个媒体人不能选择躲避和抗拒；所以我终于很认真地看了，并且欣慰地发现，我中毒了。

万人瞩目之余，《超级女声》照例要面对批判和解读。批判的话多半没有新意，况且讨论这个节目是否低俗无聊、充斥炒作和黑幕，本身就是一件无聊的事。而众多专家学者、话语权人士的解读就比较厉害了，什么文化标本、民选试验、颠覆传统、反叛美学等等，过度阐释的现象大概仅仅说明了某些观念领域的过度敏感与过度贫乏。

对于我们来说，《超级女声》其实就是一场全民参与的游戏，从海选一路进军总决赛的超女们便是玩家选择的角色，每周几百万的短信便是玩家辛苦积聚的经验值，网上以千万计的文章和帖子便是玩家用心书写的攻略，而湖南卫视的每期节目则是精彩纷呈的过关情节。

与痴迷的游戏玩家相比，疯狂的超女Fans同样有理性缺席的问题，但他们还未受到什么明显的责难，也没有人发明一个"超女瘾"之类的科学名词来棒喝一下。"电视瘾"倒是国内外早已存在的词汇了，不知怎的竟没有人开设一家"电视成瘾治疗中心"，收上几千元之后帮人戒掉那个东西。

很多从未有过追星体验的人，不知不觉成了平民超女的Fans。他们把自己的一些小梦想、小情结寄托在某个女孩身上，然后去为她尽心尽力地"练级"——投票和拉票。《超级女声》没有门槛的开放进场、对平民意志的充分体现和"三权分立"的评选体制，很容易让人产生希望和满足，但更多的是错觉。在一个相对漫长的麻醉与自我麻醉的过程中，很多人早已忘记，自己不过是选择了那个从家乡小村的床上爬起来的勇者，是在一个被构成的封闭程式中循环往复地梦游（这在每个周末的晚上李湘同学宣布短信票数归零时表现得淋漓尽致）。

然而"娱乐经济"的大好局面是不争的事实了。去年超级女声的季军张含韵已经显现了不错的商业价值，还代言了金山的《幻想春秋》。今年的季军张靓颖（请允许我预测一把）刚为某休闲游戏平台唱了主题歌，前途无量啊，钱途无量。



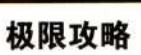
小马
awei@playgamer.com











极限攻略

家游竞技场

大话家游



MOBILE 地带



游戏科技





广告索引

全民游戏

大众娱乐时代的明日帝国

P1

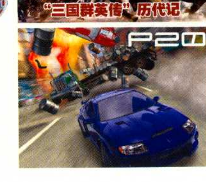
新玩家 PLAY!GAMER



P16

风雲萬人斬
"三国群英传"历代记

P20





P28





如电影般的网络游戏
EverQuest II
无尽的任务2东方版
全国火爆公测
好莱坞配音阵容 + 中文领航配音
85 人交响背景音乐 + 全程支持 7.1 声道
强大角色客制化 +AI 互动系统
www.EQ2china.com
DVD VCD 客户端全国各大软件卖场同步热卖
gamania
北京游戏橘子数位科技有限公司
GAMANIA DIGITAL ENTERTAINMENT (BEIJING) CO., LTD.
JUNNET 骏网
骏网全国总代理
Runs great on
intel inside pentium 4
COLORFUL 七彩虹
A-DATA 威刚科技
© 2005 Sony Computer Entertainment America Inc. EverQuest is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. SOE and the SOE logo are registered trademarks of Sony Online Entertainment Inc. All rights reserved.
SOE SONY ONLINE ENTERTAINMENT



华硕P5 智能霸主

这是你想要的科技·华硕 AI Life

还记得华硕AI Proactive人工智能技术吗？从865主板开始，华硕不断升级智能化主板技术，紧紧围绕时尚生活，再次为您量身打造华硕AI Life功能，带给你一直期望得到的体验。华硕基于intel915/925芯片组主板发布了“AI Proactive”人工智能技术，而在今天，华硕基于intel945/955又一次发布了全新“AI Life”技术。AI Life包括以下四项核心技术，这几项技术也必将推动新一轮的技术变革。

请细心了解以下四项功能，这将是划时代的技术变革。



Stack Cool2
无噪音无风扇，全新散热方式



WiFi-TV
神奇结合电视、收音与无线网卡



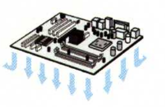
AI Quiet
轻松操作享受奢侈的安静时间



SATA on the Go
时尚外接式硬盘接口，USB2.0速率的5倍！

Stack Cool2
无噪音无风扇，全新散热方式

主板散热技术在华硕stack cool没推出之前，一直都是沿用散热片或者散热风扇。但是这样的散热方式还是不能从根本上解决问题，局部还是过热，风扇的噪音依旧让人讨厌。



华硕Stack Cool2这一技术将一块特殊设计的PCB板，覆盖在整个主板背面，这样一来，不但能有效散热达到20°C左右！！更是让散热方式先进了一大步。



第二代非常冷却--Stack Cool2，它是华硕的专利技术，无风扇无噪音散热技术直接将热导离至主板背面，有效降低易损料件损耗速度，散热效果非常明显。

WiFi-TV
神奇结合电视、收音与无线网卡

想在电脑上看电视？想看电视的同时快进、暂停，随意控制？想一起拥有FM收音功能？还想构建无线网络？

这是您的梦想吗？在过去，这几个奢望同时做到，绝对是一个遥不可及的梦想，而今天华硕却可以为您带来亲身的体验--它就是华硕的WiFi-TV，让你所想的全部拥有！



从此你再也无须浪费钱去买什么录象机了，华硕TV-tuner 可以做到观看、录影、暂停甚至重放你喜欢的节目！“娱乐全集合”除了电视卡的功能，还能提供FM收音，以及无线网络的功能。有了这片全能的卡，只要在屏幕上轻轻一按，即可享受你想要的数码生活。

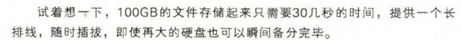
华硕 WiFi-TV卡不仅支持视频输入，还有直接连接数字电视！与传统电视相比，您可享受更清晰画质、更真实音效。

1.统一支持 IEEE 802.11a/b/g 三种标准，无线上网速度更快
2.与迅驰笔记本或其他无线设备轻松对接，网络兼容性更高
3.一触安装，构建无线网络连小学生都会操作

SATA on-the-go
时尚外接式硬盘接口，是USB2.0速率的5倍！

移动存储时代，你需要更大的存储空间，更方便的存储速度，以及即插即用的方便性。华硕主板率先发布SATA on-the-go技术。它可以使主板直接支持热插拔存储设备，以超时尚的存储方式，将您需要保存的珍贵照片、视频，用支持热插拔的外接式SATA硬盘带着走。

SATA on-the-go即插即用简直是太方便了，它有以下几个特点。



1.支持最大3Gb/s 的数据传输速度
2.长排线，不受空间限制
3.接口支持热插拔
4.轻松将珍贵照片、视频等文件进行高速、安全备份

试着想一下，100GB的文件存储起来只需要30几秒的时间，提供一个长排线，随时插拔，即使再大的硬盘也可以瞬间备分完毕。

AI Quiet
轻松操坐享奢侈的安静时间

个人电脑已经越来越多的应用于家庭娱乐与游戏，安静舒适的生活就成为家庭时尚、休闲的需要。而没人愿意在聆听音乐的时候被恼人的风扇吵到。

华硕AI Quiet功能能自动调节CPU性能、风扇转速和系统温度，从而给您一个奢侈的安静舒适的时间。AI Quiet功能在BIOS调节中即可见到，轻松调节让小学生都能享受。在BIOS中轻松设置即可保证系统性能的同时，尽力为您营造安静轻松的环境。



第三届 ChinaJoy 展后报告发表 下届展会定为 2006 年 7 月 28 日~30 日

于 2005 年 7 月 21 至 23 日在上海新国际博览中心举行的第三届中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会（ChinaJoy），于 8 月 18 日由展会组委会发表正式展后报告。

本届展会展出面积达 25000 平米，比上届增长了 25%。参展公司数量达 156 家（上届 140 家），分别来自中国、美国、日本、法国、韩国、加拿大、英国、澳大利亚、俄罗斯和冰岛，参展游戏作品 289 款（上届 167 款），其中已经新闻出版总署审批、允许在国内发行的游戏产品 64 款，还未经新闻出版总署审批且希望通过展会寻求合作或了解玩家反映的新游戏作品 225 款。通过对展会最后一天主办单位下发的展商意见反馈表的回收结果看，95% 的参展公司对大会组织、媒体报道、观众数量和质量以及参展效果均表示非常满意。展会三天总观众量达到 126931 人，其中专业观众日注册专业观众人数达 13075 人（国内 10380 人、国外 2695）。展会期间每天到会报道的中外记者都在 1000 名左右，分别来自 400 多家国内外的著名媒体机构，其中国内媒体记者 1042 人，国际媒体记者 103 人。

本届中国国际数码互动娱乐产业高峰论坛现场专业听众总计 726 人；中国移动游戏产业发展分论坛现场专业听众约 300 人；第二届亚洲电子娱乐技术分论坛现场听众总计 445 人；中国休闲游戏产业发展分论坛现场听众约 300 人；参与第二届绿色网络青少年论坛的业内人士达到 110 多人。

展会期间举办的中国国际数码互动娱乐产业高峰论坛最大限度的吸引了国内外游戏产业的关注，论坛期间政府报告 5 场、国际产业报告 10 场、国内报告 8 场；中国移动游戏产业发展分论坛，国际报告 3 场、国内报告 4 场；中国休闲游戏产业发展分论坛，8 场均为国内报告。

第四届 ChinaJoy 展会的时间地点已初步确定，将于 2006 年 7 月 28 日~30 日在上海新国际博览中心举办。



Intel 携手 CEG2005 共推中国电子竞技

7 月 26 日，2005 全国电子竞技运动会组委会与全球第一大芯片生产商英特尔公司，在国家体育总局联合举办了 2005 年 CEG 对战类 A 级联赛冠名、CEG 官方合作伙伴、中国电子竞技公开实验测试室等多项合作的签约仪式。中国奥委会副主席何慧娴女士、英特尔副总裁兼亚太区总经理杨旭先生，以及华奥星空和英特尔中国公司的高层出席了此次签约仪式。全国电子竞技运动会（CEG）是经国家体育总局批准，由中华全国体育总会主办，华奥星空承办的全国性电子竞技运动赛事。在签约仪式及会后，本刊记者对与会各方嘉宾就 CEG2005 及此次合作的一些问题进行了专访。

记者：请问杨旭先生，英特尔如何看待电子竞技所带来的市场机会？英特尔希望通过在电子竞技方面的投入获得哪些收益？

杨：英特尔一直在与整个产业链密切合作，我们看到电子竞技这项健康的娱乐运动所带来的巨大市场潜力，也看到 CEG 作为国内最具权威性的电子竞技运动赛事之一，在过去的一年里取得了巨大的进步和成绩。我们坚信，英特尔与华奥星空在 CEG 项目上的合作，将在中国电子竞技运动的发展史上写下精彩的一笔。

英特尔将继续致力于提供最优秀的技术平台，跟软件商一起开发一些适合中国的软件，在政府引导下，长期、规范、健康的发展电子竞技产业。同时配合市场进一步引导和满足消费者的需求，使他们能够参与这样的体育项目，使这个项目长期规范的健康发展。这是英特尔非常乐意去做的事情，也非常希望与 IT 产业一起参与。

记者：请问英特尔中国区企业传播事业部总监庄海欧先生，我们知道 CEG 曾经与像 Aopen 准系统这样的厂商进行赛事设备合作，当英特尔冠名 CEG2005 后，会不会与指定的硬件厂商来介入？比如在 ChinaJoy 2005 上英特尔展台及今天会场上的演示电脑均为技嘉的电脑？

庄：英特尔将为 CEG 提供最好的技术支持和提供解决方案，不过我们并不会限制谁来参与，事实上我们欢迎任何关注和愿意参与中国电子竞技产业发展的硬件厂商加入进来。

记者：关于中国电子竞技公开实验测试室，具体会有哪些实施内容呢？

庄：我们将在测试室中针对最新的技术设备进行电子竞技应用相关的测试，比如最新的双核心技术。在具体的软硬件测试内容方面还在做进一步的筹备，等开始正式的启用后我们将能看到它更多更具体的内容。

记者：请问何慧娴女士，在您看来 CEG2005 所面临的最大挑战是什么？

何：CEG2005 最大的改变，就是采用了俱乐部赛制，由各地希望参与 CEG 赛事的网吧或战队，以俱乐部的身份申请，并在各地进行面向赛手个人的选拔赛事。我最担心的就是各地的俱乐部在赛事中的组织和运作能力还不平衡，因此我们一直在为如何帮助那些缺乏足够组织和运作能力的俱乐部去做好选拔赛而努力，可以说能不能把各地俱乐部的选拔赛做好，就是 CEG2005 所面临的最大挑战。



《古墓丽影》制作人来华开设工作室

随着国内游戏产业的不断升温，越来越多的国际知名游戏公司和游戏制作人把眼光投向中国。本刊记者获悉，以制作《古墓丽影》系列游戏而一举成名的著名游戏制作人特洛伊·霍顿（Troy Horton），放弃了他在英国的百万年薪、首席制作人的职位和公司提供的 BMW 轿车，举家搬迁至上海，组建了一家名为“珍珠数码娱乐”（Pearl Digital Entertainment，简称“PDE”）的游戏工作室。该工作室的主要业务为提供程序和美术方面的专业游戏开发外包服务，重点为高端 PC 和 TV 游戏市场服务，尤其是 Xbox 360、PS3 和 PSP 等次世代平台。

次世代游戏主机硬件规格的大幅提升导致软件开发成本的相应升高，据估算，一个欧美工作室开发一款 Xbox 360 或者 PS3 游戏的制作成本在 600 至 750 万美元以上，而开发一款顶级大作的成本至少在 2000 万美元以上，耗资直逼好莱坞大片。近两年中国政府对游戏产业的大力扶持、中国游戏开发者素质的提高，以及相对较低的研发成本，令中国成为了次世代游戏开发的理想场所，这也是众多国际知名游戏公司和著名游戏人频频来中国考察的主要原因。



据了解，PDE 工作室拥有多名曾在艺电、育碧、索尼任职的程序和美术人员，特洛伊·霍顿本人有着 14 年的游戏开发经验，参与过 30 多款游戏的制作。目前工作室正在扩大其研发队伍，有意加入者可访问 PDE 工作室的招聘页面：http://recruit.pearldigital.com。

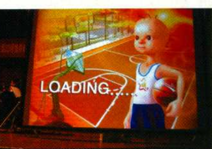
三毛形象诞生 70 周年 音乐会奏响游戏主旋律

7 月 29 日，在成都娇子音乐厅内，“三毛诞辰 70 周年”纪念活动暨大型 3D 网络游戏《三毛欢乐派》发布会、多媒体视听音乐会拉开了帷幕。三毛形象原创者张乐平先生长子、上海三毛形象策划公司总经理张融融先生，第一代电影三毛的扮演者王龙基先生，成都市副市长、成都市数字娱乐产业发展推进领导小组组长朱志宏先生及各级领导出席了本次音乐会。

今年是著名漫画形象三毛诞生 70 周年，为了庆贺这位中国最长寿的动漫人物形象的生日，北京、上海、广州、安徽、成都等地纷纷举办了各种纪念活动，并且准备通过影视、动漫、舞台剧和游戏的方式来展现三毛的独特魅力，使这位深入人心的卡通形象可以延续其艺术生命力。作为独家获得“三毛”形象在网络游戏领域授权的斯普软件，量身定做了大型社区类网络游戏《三毛欢乐派》，并于 7 月 29 日晚正式对外公开了游戏内容。

成都娇子音乐厅内，在四川交响乐团的精彩演绎及斯普公司总经理徐伟先生的小提琴独奏下，《三毛欢乐派》的原声配乐及媒体视听演示，为大家带来了精彩的视听享受。《三毛欢乐派》中的三毛将由黑暗的旧社会走入崭新的现代化生活中，甚至将成为宇航员探索太空。游戏中设计了九大行星的不同环境，每个星球都有其独特的街区和单独的竞赛游戏。游戏一改以往三毛的悲剧形象，带给玩家耳目一新的视觉感观。游戏中还融入了大量的科普知识，使其具有丰富的内涵和优良的品质。游戏引擎将采用斯普软件拥有自主知识产权的 3D 网络游戏引擎制作，该引擎曾得到国家 863 数字媒体专家组的高度评价。





第二届互联星空休闲游戏大赛 打造宽带娱乐竞技品牌

8 月 9 日，第二届互联星空休闲游戏大赛（CVG，ChinaVnet Games）在北京正式揭开帷幕。这次大赛由中国电信联手中国游戏中心、盛大、腾讯、联众等多家知名游戏网站共同举办，共设四国军棋、五子棋、升级、斗地主、中国象棋和 QQ 堂 6 个参赛项目。从 8 月 9 日开始报名并进行预赛，时间跨度四个月，用户可在 CVG 官方网站 cvg.chinavnet.com 报名参赛。大赛设置了“点金券”，凡购买的用户可即刮即开抽取丰富礼品，还可直接进入复赛，如在决赛中获得前三名还可获翻倍奖金。大赛总决赛将在 12 月初举行。

iQue DS 全国首发 双屏触摸新玩法

7 月 23 日，神游科技在北京、上海、成都、武汉、天津、沈阳、郑州和洛阳等城市同时举办了 iQue DS 首发活动，经过半年多的等待，国内玩家终于有机会一睹这款最新掌上游戏机的真容。

iQue DS 突破性地使用了双屏作为游戏显示的界面，其中游戏控制区的一块屏幕采用触摸屏，彻底改变了以往单一的游戏操控模式。在 iQue DS 的很多游戏中，不再需要使用任何操控键，用户只需使用随机赠送的手写笔或者指垫，以触摸屏幕的方式控制游戏主角的前进路线和各种动作。例如《摸摸瓦力欧制造》中把手写笔当成餐刀来切匹萨，当成铁锹来滚雪球，小小的一支笔在屏幕上千变万化，让普普通通的生活琐事变成了创意十足的游戏。

配合上相应的软件，iQue DS 还可以成为商务人士的随身记事本、学生族的电子辞典、音乐迷的随身听，甚至是情侣间传情达意的私人聊天室。基于无线互联网技术的联机游戏也是 iQue DS 平台的一大卖点，用户可以通过免费的组网寻找到附近区域的游戏玩家，通过下载方式实现联机游戏，让“独乐乐”变成“众乐乐”。



《野菜部落》作文大赛在京颁奖

8月18日晚，新浪、宋庆龄基金会、北京市教委的领导们和来自全国各地的中小学生以及众多孩子们的"青春偶像"共聚北大百年讲堂，隆重举行了"新浪2005年全国中小学生'野菜部落'作文大赛"颁奖典礼。

本次大赛是国内首次以网络互动方式进行的作文比赛，经过网络投票及专家评委的综合评定，最终30名小选手脱颖而出。宋基会秘书长李宁和新浪CEO汪延给予了同学们极大的鼓励。汪延表示："在网民日趋低龄化的今天，在利用网络服务青少年的问题上，新浪愿意主动承担起更多的社会义务。今后新浪会加大在这一领域地投入，为小朋友们打造一个真正绿色健康的互动娱乐平台，让青少年们能充分体会到网络给他们带来的快乐和帮助。"新浪还明确提出，要将全国中小学生作文比赛办成一项长期的活动，定期举行，不仅要持续帮助中小学生提高文学水平，更要将这项赛事打造成为小网络作家的"梦工场"，为有文学才华的小朋友提供实现梦想的舞台。

文化部颁绿色网游牌匾落户久游





2005年第3季度，经文化部游戏产品内容审查委员会认定，久游网旗下的两款音乐系列网络游戏——《劲乐团》、《劲舞团》正式成为第一批适合未成年人的绿色网络游戏产品。这两款风格迥异又同以音乐为主的时尚网络游戏一推出就带给许多玩家特别的享受，在音乐中放松自我，让音乐引领玩家走进虚拟的殿堂。

而近期《劲乐团》恰逢热力升级，最新版本"乐光宝盒"1.5版全新推出，标志着音乐网络游戏新时代正式来临。在新版本中，久游网为玩家奉献了最时尚、最流行的音乐元素，新增了三大神秘之星、专为情侣设计的双人合奏系统、富有中国特色的游戏场景以及防外挂的封包加密、尊贵的VIP服务系统。



第3届17173游戏动漫嘉年华 三地精彩闪不停

QQ幻想杯第三届17173游戏动漫嘉年华成都、北京、广州三地分赛区的比赛在盛夏中告一段落，Cosplay、街舞众多时尚元素都在本次的嘉年华中尽情释放。VIVA漫画社、蜗牛斋、小绵羊俱乐部、中国Cosplay动漫基地等多个国内知名Cos社团都在本次比赛有精彩表现。街舞比赛方面，成都鸭子街舞团、北京舞佳舞街舞工作室以及广州的Speed街舞团都也在本次比赛中尽显风采。本次嘉年华的分赛区比赛是三地Cosplay和街舞界的一次盛会，无数Cosplay和街舞爱好者都为之疯狂！三地分赛区的比赛虽然结束了，更让人期待的是11月26~27日在上海举办的17173游戏动漫嘉年华的总决赛，届时除了Cos和街舞的比赛，网络游戏生存、嘉年华采摘、17173社区之星评选，无数精彩和刺激即将上演！（http://act.17173.com/games/2005/index.shtml）

联众疯狂斗地主 夏日疯狂爆奖赛



8月15日"联众疯狂斗地主爆奖赛"在北京人艺剧院隆重开幕，大赛的口号是"无论高手低手，伸手就能拿奖！"而头奖是一辆豪华帕萨特汽车！此次赛事是基于联众新版斗地主游戏——《疯狂斗地主》的一次全国性大奖赛。《疯狂斗地主》是联众公司在收集了大量热心玩家的建议后，历时一年时间精心研发的一款牌类游戏，7月29日正式在联众大厅上线。

本次大赛启动仪式有一个很特别的部分：一场根据联众玩家真实爱情故事改编的话剧。在话剧的结尾神秘嘉宾也随后登场亮相，港台流行歌坛教父级人物陈耀川的得意门生、被媒体誉为2005年实力新玉女的胡瑶在现场深情演唱了大赛主题曲——《为了遇见你》，随后联众CEO鲍岳桥宣布"联众疯狂斗地主爆奖赛"于2005年8月19日正式开赛。本次开赛仪式别出心裁，在这样一个充满艺术气息的氛围中，人艺话剧团和众明星的倾情演出让现场所有人充分感受到了联众游戏时尚健康的乐趣。

电竞与电影的第一次亲密接触

7月20日，北京世纪金源酒店由浩方在线独家赞助的《七剑》首映式新闻发布会隆重召开，这是电子竞技与电影的第一次携手，而与此相关的"七剑出浩方——民间高手挑战赛"也即将进行。

电竞高手孟阳、张朝玺、杨克菲、孙立伟、郭征坤、陈迪、邹璇、李君、苏昊与本片主演孙红雷、杨采妮、甄子丹、黎明、陆毅、金素妍、张静初的登场，使发布会群星荟萃。

徐克导演和浩方CEO张平合分别从各自领域来阐述本次合作的意义，相信随着《七剑》票房尽扫神州，挑战赛也必将圆满举办。



《飚车》中韩对抗决赛 中国队上演绝地大反攻夺冠



《飚车》首届中韩对抗决赛在7月31日于游博会的世嘉展台举行，这场精彩的跨越国域的竞速战斗分为个人赛与团体赛两种模式。

上午开始的个人赛决战，中国选手以微小的差距位居第三、四位。而韩国郑成浩获得个人赛冠军，全振元获亚军。下午团体赛阶段，从开始便落后的中国选手一直紧追，紧张的追逐延续到比赛结束前的10秒，局面发生了戏剧性的变化。处于第一位的韩国选手希望己方包揽冠亚军，战术性压制第二位的中国选手1209511，让第三位的韩国同伴超到了第一。而在其后3秒内，第四位的knatmit高速插上，刹那间超越降速的韩国选手，跃居第一。韩国选手阵脚大乱，1209511抓住机会加速并配合knatmit，于终点线前冲到了第二位，成功完成大逆转！中国选手精湛的技术与完美的配合取得了团队赛的胜利奖杯，在《飙车》竞技中赢得了荣誉，为国争光！

炼金术士训练营 《薇欧蕾特的工房》清凉体验



养成类RPG《薇欧蕾特的工房》是PlayStation 2上第15款中文版游戏。7月15日在上海徐家汇公园，Sony邀请了各界玩家参加这款游戏的新鲜清凉体验活动。恬趣悠闲的环境，别具一格的布置，令人仿佛置身于游戏中，与可爱的主人公薇欧蕾特一起振兴她心爱的胡洛伯村。

这次体验活动邀请大家参加炼金术学院的炼金术训练营，自己亲手尝试用游戏中的重要元素"胡萝卜素"来调合健康诱人的"贤者之石"鸡尾酒，众人还学习了"胡萝卜家常炖汤"的做法，参与了夺取"高级炼金术士奖"的比赛。

这款游戏除中文字幕外，保留了日语声优的全程对白，有众多人气角色登场，玩家能欣赏到极高质量的动画和音效。





团队即时语音软件 新浪UC即将推出UTalk

8月初，新浪UC面对国内数千万游戏玩家，隆重推出一款团队即时语音通讯软件——UTalk。据参与该软件内部测试的专业人士介绍，UTalk具有高清晰语音通话质量、系统资源占用率极低、完全中文界面、支持自架服务器等众多优点。

作为一款主要针对网络游戏用户和局域网游戏用户而开发的团队即时语音通讯工具软件，UTalk能够在极端网络环境下提供清晰高质的语音服务，并完全符合国内用户的使用习惯。通过UTalk，将使玩家在游戏过程中畅享团队即时通讯的功能和乐趣，轻松打造游戏梦之队。UTalk，就是玩家游戏时的"战队对讲机"！

《魂Online》故土的召唤

《魂Online》将于近期推出全新天朝版图及高阶任务，喜欢《魂Online》的玩家终于可以得偿所愿，回归故土。

天朝是位于世界中心的国度。传说中这里布满丝绸和黄金，所有的人都梦想自己能生活在那个地方，天朝也经常给予周边小国各种帮助。这次听说蒙夜的变乱，天朝君王马上允诺予以支援。当从充当蒙夜使节的龙魂后裔身上所蕴涵的强大力量中猜测出他们的来历之后，更是册封他们以将军的封号，命他们返回蒙夜协助将军剿讨流匪，驱逐魔物。在天朝逗留期间，龙魂一族通过许多隐居的贤人异士学习如何使用魂之力量。再次踏向蒙夜时，他们不但更加接近龙魂力量的秘密，而且身上也增加了更多的责任。具体更新日期请关注www.i3hun.com。

"中华英雄"强势问鼎 清爽"酷比"闪亮登场



7月17日，腾讯公司15万总奖金重赏的《QQ堂》中华英雄脱颖而出，同时《QQ堂》正式版《酷比一夏》发布。

"2005 QQ堂中华英雄争霸赛"报名从4月15日开始，报名人数超过20万。本次大赛除了传统的1V1个人赛外，还有3V3的团体赛，玩家自发组织的团队报名和以网吧名义报名的团体赛队伍过5万支。由于《QQ堂》可爱的游戏风格，本次大赛吸引了众多美眉的参加，在大赛举办的同时，一场《QQ堂》宝贝的评选也同时展开，参加《QQ堂》宝贝评选的必要条件是《QQ堂》游戏的忠实FANS，其次才是智慧、美丽、多才多艺，宝贝们也要通过线上投票评选和线下才艺展示多个环节的比拼才能突出重围，摘得"《QQ堂》宝贝"的桂冠。

另据悉，玩家期待已久的腾讯公司自主研发的大型MMORPG《QQ幻想》在8月8日二次内测震撼登场，场面极度火爆。《QQ幻想》作为绿色Q版游戏不仅受到玩家的关注，也受到业界瞩目和政府的支持。

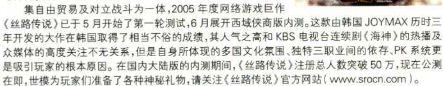
深度异业合作 助力《永恒》推广



近日，上海群皓网络科技有限公司为主题幻想类3D网络《永恒》挑选了数位异业合作伙伴，结成战略同盟，为《永恒》的全国推广计划添薪加火。

近年来，异业合作成为网络游戏行业各大公司进行游戏推广的重要方式。跨行业、跨领域的企业以资源互换、整合、捆绑等形式进行合作，强强联手，共拓市场。群皓网络所选择的合作对象丰富而恰当，无论是形象代言人"漂移女郎"MIKI、骑士Benny，还是"酷莎"爽口片，都与《永恒》清新亮丽的风格相得益彰。而与北京日月光华软件有限责任公司在反病毒软件方面的联手，给玩家电脑安全提供了充分的保护，合作更充满人性化意味。

千呼万唤始出来 《丝路传说》公测全面启动



本年度值得期待的网游大作《丝路传说》在内测之后，公测迟迟不出，玩家们要求公测的呼声与日俱增。终于，近日《丝路传说》拉开公测的序幕。

集自由贸易及对立战斗为一体，2005年度网络游戏巨作《丝路传说》已于5月开始了第一轮测试，6月展开西域侠商版内测。这款由韩国JOYMAX历时三年开发的大作在韩国取得了相当不俗的成绩，其人气之高和KBS电视台连续剧《海神》的热播及众媒体的高度关注不无关系，但是自身所体现的多国文化氛围、独特三职业间的依存、PK系统更是吸引玩家的根本原因。在国内大陆版的内测期间，《丝路传说》注册总人数突破50万，现在公测在即，世模为玩家们准备了各种神秘礼物，请关注《丝路传说》官方网站（www.srocn.com）。

携中美韩三国资源 达内科技进军中国游戏培训

8月4日，达内外企IT培训中心与美国IDG及韩国美中托尼投资公司举行合作建立的"KAC达内国际游戏学院"揭牌典礼。它将以韩国游戏开发人员协会、韩国游戏运营商协会、韩国游戏营销协会为专家资源库，全部师资由从韩国引进，并计划每六个月更新专家队伍以保持技术的领先。KAC达内国际游戏学院以北京为中心，上海、广州为主要基地，正式招生，并将于10月正式开课。

第二届CEG休闲类比赛联手QQ开幕

8月1日，"CNC MAX宽带我世界杯"2005全国电子竞技运动会（CEG）休闲类比赛开幕式在国家体育总局新闻发布厅隆重举行，至此，2005全国电子竞技运动会的两项顶级赛事先后宣告全面开战。本届CEG休闲类比赛已经正式接受网通公司冠名，国内最大的即时网络通讯平台供应商腾讯公司也作为2005全国电子竞技运动会休闲类比赛的承办方之一，为本届赛事提供在线比赛平台及维护服务。本届赛事的正式推出也标志着一个完全大众化的国家级权威电子竞技赛事成功的进入了第二个赛季。更多CEG休闲类比赛详情可访问www.esport.com.cn及ceg.qq.com。

清华同方全力出击网吧市场 兼容机面临"末日危机"



近日，国内PC领导厂商清华同方，推出了面向网吧市场定制的高性价比产品——超越N系列。这一系列产品不仅在稳定性、品牌服务等方面表现出一个大品牌绝对出众的产品实力，而且在兼容机一向引以为豪的低成本、灵活性等方面的表现也是毫不逊色。另外，再加上超越N系列产品全面独到的防盗措施、高效的节能设计以及全方位切合中国网吧用户实际应用特点的产品设计，更是使得网吧兼容机捉襟见肘，兼容机时代"末日危机"已现。

"奢侈"手机 秀外慧中



多易随X8是一款融合艺术设计和高科技于一体的多媒体手机，它由法国著名品牌路易·威登的御用设计师设计，是全球第一款在机身上蚀刻设计师签名的手机。凝聚设计灵感的多易随X8，处处洋溢着特有的贵族气息，而其超凡脱俗的外型并没有掩盖它内在的强大功能，真正实现"顶级品质、顶级享受"。

好运3+1，酷奖无极限 Tt举办赠送机箱促销活动

2005年7月15日~10月15日，凡通过专卖店和Tt的网上商城购买Tt产品的玩家，注册并登陆Tt俱乐部，按照提示操作即可获得相应积分，Tt会依照活动期间玩家所获得的积分将会员分成三种类型：积分在3000分~5999分为黄金会员，每月抽出两名玩家，赠送具有透明侧板的A5000A Xaser II机箱各一台（价值880元/台）；积分在6000分~9999分为铂金会员，每月抽出一名玩家赠送价值1380元的V5000C Xaser V Damier机箱1台，而积分在10000分以上的就是钻石级会员，Tt会于活动最后一个月抽奖送出2台价值1880元，绝对让Fans狂热的Kandalf机箱。

双芯闪耀，谁与争锋 ATI发布CrossFire显示技术发布



2005年8月18日，全球知名显示芯片厂商ATI在北京发布了支持其最新CrossFire"交叉火力"显示技术的主板ATI Radeon Xpress 200 CrossFire-Ready。Radeon Xpress 200 CrossFire-Ready主板采用最新的CrossFire Edition Radeon Xpress芯片组，支持两块Radeon X800/X850核心显卡协同工作，凭借新的SuperTiling期盼着色技术和超级AA模式，让用户获得近乎于翻倍的显卡性能提升。

DFI钻石杯小熊超频英雄会火爆开幕

8月，小熊在线网站联合DFI（钻石主板）在全国范围展开了名为"DFI钻石杯小熊超频英雄会"的超频比赛，活动采取线上、线下两个阶段进行，历时1个月。经过线上超频成绩选拔后，超频精英将于9月3日在北京科贸电子城进行决赛，评选出成绩最优秀的"DFI钻石主板超频英雄"。活动期间可登陆网址http://lanparty.beareyes.com.cn注册报名，通过提交个人超频成绩截图的形式，参加决赛前的线上角逐。在决赛当天还会有来自中国香港、中国台湾和新加坡的超频玩家献艺，大赛将评出一等奖1名，奖励价值1.5万元的奖品；二等奖2名，奖励价值7000元的奖品；三等奖7名，奖励价值1500元的奖品，是超频玩家展示自身才艺难得的良机。

AI Life打造P5智能霸主 华硕945/955主板新品发布

8月16日，全球最大主板厂商华硕电脑在京举办华硕AI Life技术暨945/955新品发布会，宣布其最新一代人工智能技术已在基于Intel 945/955芯片的6款P5系列主板上获得应用。作为此技术的第三代，AI Life更注重细节、实用和时尚化：Stack Cool 2专利主板散热技术可有效降温20℃以上；AI Quiet通过平衡系统负载来降低风扇转速，从而在保证系统性能时尽力营造安静环境；独具的WiFi-TV卡集合了无线网络、FM和实时的TV控制功能，从而可以组建起一个真正的数字娱乐家庭平台；SATA on the go则是一种时尚的热插拔外接SATA硬盘技术。

微星799元nForce4主板 搭建今夏64位AMD Athlon最强平台

8月25日至9月30日，消费者将能以799元的超值特价购买原价999元的微星K8N NEO4-F主板一块，这一款支持939针脚、3800+以上64位AMD Athlon64及Athlon64 FX55处理器的高品质主板，借助NVIDIA nForce4芯片组，提供2000MT/s的HyperTransport总线，具备PCI-E×16及×11接口，6个USB 2.0接口，NV RAID支持了4个SATA设备的RAID0、1、0+1磁盘阵列，内建Realtek ALC850 7.1声道音效输出(包括数字SPDIF输出)，集成1000兆高速以太网卡。

精英推出支持双PCI-E×16插槽945P-A主板

精英（ECS）面向市场主流用户推出支持双核心处理器的普及平台精英945P-A主板，它采用i945P+ICH7芯片组，支持LGA775 Intel Pentium 4、Celeron D、Pentium D（双核心）处理器。支持EM64T技术、1066MHz前端总线。其特别设计了2条PCI-E×16插槽，在精英超级双绘图引擎核心技术（Scalable D.G.E.）的支持下，可利用两块不同厂牌和型号的显卡实现独立的双3D影像显示，最高支持4台显示器的多显解决方案。板载4条DDR2内存插槽（最高4GB容量）、3个PCI、1个PCI-E×1插槽、4个SATA2接口、1个IDE接口、8个USB 2.0端口，集成ALC880音效芯片支持7.1声道，板载的百兆网卡芯片，主板报价950元。

金士刚（KINGXCON）内存狂飙DDR500

金士刚（KINGXCON）内存近日推出针对超频玩家的2005年度限量版DDR500内存，采用现代原厂编号尾数为CT-D5的颗粒，6层绿色PCB板TSOP封装工艺，加装了红色的铝合金散热片加强散热。0.1微米制程，内存模块为184pin，额定工作频率为500MHz，且采用少见的2.6V低工作电压，使其具有更大的超频潜力。金手指采用的是电镀金方式，在一定程度上提高了内存的信号质量和插拔寿命。目前官方的报价是256MB/195元，三年包换、终身保修，免费咨询电话800-830-9173。

讯宜迈拓硬盘换新装

为切实维护消费者利益，肃清市场假货和水货硬盘，即日起，Orbbit讯宜代理的迈拓3.5寸台式机硬盘盒装正品全面采用深邃蓝色基调新包装。伴随着新包装产品的隆重上市，讯宜"安全存储方案"也全面升级。除了讯宜一贯倡导的3年质保和数据修复优惠服务外，凡购买讯宜代理的3年质保迈拓精装硬盘的用户，即可获赠价值218元的趋势科技PC-cillin 2005网络安全版防毒软件，数量有限，送完为止。

威宝4速8.5G单面双层盘片上市

近日Verbatim威宝的总代ORBBIT讯宜与国际同步向国内市场推出了4速DVD-R DL单面双层盘片。俗称DVD-9规格的单面双层刻录盘片的制造过程对厂商技术水平和工艺的要求较高，故只有少数一线厂商才能生产。本次推出的威宝4速单面双层盘片依然采用单片独立包装和先进的Advanced AZO染料技术，售价为65元，详情可致电ORBBIT讯宜（010）82676888威宝产品事业部。

声音

"游戏长久以来一直以各种形式存在于我们这个社会，事实证明，现在的这一代年轻人是最不具暴力倾向的。我想问，难道高中的橄榄球比赛不暴力吗？为什么没人对它横加指责？这是因为政客们很清楚，批评橄榄球对自己的政治前途毫无帮助。"

斯蒂文·约翰森

——斯蒂文·约翰森（Steven Johnson）在《洛杉矶时报》上发表了致希拉里·克林顿参议员的一封公开信，为游戏辩护，公开信的标题是"希拉里 vs. Xbox：游戏结束"。斯蒂文·约翰森是《任何坏的事情对你而言都是好的：今日的流行文化实际上是如何让我们变得更加聪明的》（Everything Bad is Good For You: How Today's Popular Culture Is Actually Making Us Smarter）一书的作者，该书揭示了电子游戏和互联网对当代青年的积极影响。

"这简直是胡扯，玩家从来不会在《模拟人生》里看到全裸的人物。我们已经审查过游戏的所有内容，没有哪一处对未成年人来说是不合适的。当游戏中的模拟小人洗澡时，他们的性别器官的位置会被打上马赛克。即便有人有足够的技术和时间将马赛克移除，他们也也会失望地发现，这些小人根本就没有性别器官，它们就像是孩子们的普通玩具，比如芭比娃娃。"

——美国艺电公关部高级经理塔米·史盖特（Tammy Schacter）对"《模拟人生2》涉嫌色情"的言论进行了反驳。以反游戏而著名的美国佛罗里达律师杰克·汤姆森（Jack Thompson）之前曾公开批评《模拟人生2》和《侠盗猎车手：圣安德里亚》一样，也在游戏中隐藏有色情内容，理由是玩家可以通过秘籍令游戏中的模拟小人全裸。他认为美国艺电"正在愉快地与MOD社区合作，把《模拟人生2》变成一款色情游戏。"

"我不敢说自己是游戏高手，我也是会被击败的。刚玩的时候因为总是操作不好，我常常窝着一肚子火，现在我和摇杆之间已经学会了和平共处。"

——17岁的米伦（Mellen）是林肯街机厅里的《刀魂II》高手，令人吃惊的是，他是一位盲人。米伦生下来就双目失明，父亲介绍说，他很喜欢《刀魂II》，为了打好这款游戏，他不断地练习、失败、再练习、再失败，直到完全掌握。如今摇杆在他手里就像是身体的一部分。

"我们不能放弃中国市场，因为它具有很大的潜力。"

——韩国联合网的一篇报道指出，随着中国本土游戏厂商的日渐成熟，韩国网游在中国的垄断地位已经一去不复返。根据韩国产业和文化旅游部的数据，韩国游戏在中国的市场占有率已经由51.4%减少到30%。报道同时也指出，中国市场始终是韩国游戏商不应轻易放弃的一块蛋糕。

"非常荣幸能够认识你，联盟的勇士，我是尼古拉斯·瑟伦霍夫公爵，银色黎明的总指挥官。……我和我的下属们都认为你应该得到一些奖励，来自银色黎明的礼物，我想它一定会对你今后的旅途有很大的帮助，不过你应该为此付出一点成本。"

——近期在《魔兽世界》的个别服务器中，不少玩家上线后收到发自ID为"银色黎明协会"的可疑邮件。在这封付款邮件中，发信人模仿游戏中银色黎明指挥官NPC尼古拉斯爵士的口吻，以任务描述的方式，向玩家索取30金币。第九城市告诫玩家，无论是游戏中的NPC，还是官方举办的各种活动，都不会使用付款邮件的方式向玩家索取游戏中的货币。游戏中的GM发给玩家的官方信件，统一使用的是带有暴雪"BLIZZARD"标记水印的蓝色信纸。

"老怪物，我来了！带着必死的决心！我知道卡拉赞是我最后的归宿！"

——在一篇题为"魔兽世界十句感人至深的话"的文章中，作者将温德索尔元帅回到暴风城后的这句话评为《魔兽世界》中最感人的一句话。在"潜藏者"任务中，温德索尔元帅明知此行必死，为了自己的国家，他还是义无返顾地走上了这条路。温德索尔元帅最终死在了皇宫里，但他用他的血唤醒了被操纵的伯爵。

"1、早晨9点之前禁止打；2、晚上7点过后禁止打；3、每天学习时间必须超过5小时；4、每天打游戏时间不许超过3个小时。禁止在外面玩游戏，一经发现，视为违反协议，立即全面禁止游戏。"

——南京的一位当教师的母亲为了让上高中的儿子能够合理分配学习和上网时间，与他签订了一份《合理分配学习和上网时间协议》，据说起到了很好的效果。《协议》签订后，儿子每天用闹钟对游戏时间进行定时，玩游戏时也变得坦然，不像以前那样躲躲闪闪，和父母的沟通时间也多了。



柳士发

"在现有教育体制下，许多家长认为孩子除了读书，干别的什么都不对。其实，孩子是有游戏天性的。禁止玩游戏，实际是剥夺了孩子的'人权'。……如果按照医学上对成瘾的定义，成瘾的现象在2000多万名网络游戏玩家中只是极少数，因为玩游戏而耽误了学业和事业的就更少了。"

——文化部市场司网络文化处处长柳士发认为，当前网络游戏之所以成为众矢之的，与人们尤其是学生家长缺乏对网络游戏的科学认识，无法正确对待孩子们的游戏娱乐需求有关。

数字

《关于暴力青年与电子游戏的真相》（The Truth About Violent Youth and Video Games）一文的作者引用从美国司法统计局获取的图表证明，美国的青少年犯罪率并未因电子游戏的流行而升高。事实恰好相反，在电子游戏盛行的近十年里，美国的青少年犯罪率呈明显的下降趋势。作者认为游戏所引发的道德恐慌，实际上是由部分不负责任的媒体人为地制造并传播开来的。

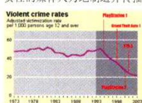


图1的曲线代表1973年至2003年之间美国社会的犯罪率，作者加注的四根红线分别为"PlayStation 1"（1995年）、"GTA 1"（1997年）、"PlayStation 2"（2000年）和"GTA 3"（2001年）。可以看出，自1994年以来，美国的犯罪率呈明显的下降趋势，同期的游戏业则处于快速增长期。

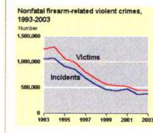


图2的曲线代表1976年至2002年之间美国社会各年龄层杀人犯的比率，分别为"14岁以下"、"14岁—17岁"、"18岁—24岁"、"25岁—34岁"、"35岁—49岁"和"50岁以上"。可以看出，自1995年以来，"14岁—17岁"、"18岁—24岁"这两个年龄段的杀人犯比率的下降幅度是最快的，这两个年龄段也是游戏产品的主力消费群。

Nonfatal firearm-related violent crimes, 1993-2003

图3

图3的曲线代表1993年至2003年之间美国社会的非致命枪械暴力犯罪事件的数量，红色曲线代表"受害者"，蓝色曲线代表"事件"。同样可以看出，自1994年以来，这两条曲线始终呈下降趋势。

媒体



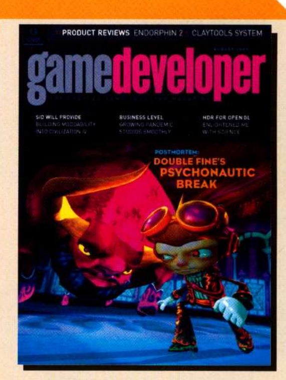
Computer Gaming World
《帝国时代III》
（Age of Empires III）

除了令人咂舌的图像引擎外，《帝国时代III》还为我们带来了哪些值得深挖的内涵？我们对Ensemble工作室正在开发中的这款新一代RTS巨作进行了彻底的剖析，并对以往曾经出现过的动作风格的即时策略游戏作了回顾，看看这些游戏能给我们以怎样的启示。



Electronic Gaming Monthly
《刀魂III》
（Soul Calibur III）

终极兵器格斗游戏又将推出新的一作。《刀魂III》为我们带来了更多的漂亮胸脯（增加了两名女性角色）和新的奇异兵器（类似雨伞……），同时还增加了定制功能，你甚至可以为你的角色挑选瞳孔和嘴唇的颜色。

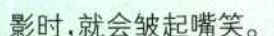


Game Developer Magazine
《脑航员》：头脑风暴
（Psychonauts）

《脑航员》这款风格怪异的动作游戏是Tim Schafer领军的Double Fine工作室的处子之作，游戏的故事发生在主角的脑海里。对于这样一款没有先例的创新游戏，开发团队是如何在漫长的四年时间里保持自己的凝聚力的呢？



他们的游戏



“所谓弱势群体，就是有些话没有说出来的人。就是因为这些话没有说出来，所以很多人以为他们不存在或者很遥远。”

——王小波

我最想要一台电脑，可以在上面玩游戏。”9岁的小亮是福利院里不多的几个接触过游戏的孩子之一，他在一位大哥哥的电脑上玩过几次《街霸》，所以时不时会大喊一声“Ho Yo Ken”，胳膊高高地抬起。

暑期对于很多孩子来说是一次难得的放松机会，有人选择和朋友一起外出旅游，有人选择参加社会活动，更多的人则宁愿躲在家里玩玩游戏、看看电视、读读书。很少会有人想到，在同一座城市的某个地方，有一群特殊的同龄人。他们每天的活动就是在一间空荡荡的房间里，围着两三张桌子、一些简陋的玩具和一台电视，他们的世界里没有冰淇淋可乐，没有高达漫画，更没有父母的疼爱。哭的时候他们只能自己擦掉眼泪，开心的时候也没有人来欣赏他们的笑容。

8月9日，本刊编辑前往江苏省苏州市某社会福利中心，代表杂志社全体员工，探望了生活在那里的20多位孤儿。

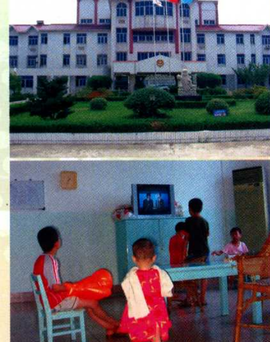
福利院之行

在和一位游戏策划聊天的过程中，我惊讶地发现他的过去竟有着许多不同寻常的故事，例如他曾经玩过地下音乐，曾经独自背包走天涯。如今狂放的性格早已收敛，他和朋友一起做了一个公益网站，每周都会与网站的几名同好一起，到当地的福利院去探望孤儿。

在他的热心帮助下，我联系上了这家福利院，背着两大包沉甸甸的零食和文具，带着杂志社全体同事的沉甸甸的爱心，踏上了前往福利院的路。

到达苏州，又坐了一个小时的公交，步行穿过一片街区，才来到这家地处偏远的福利院。外面的路上烈日当头、尘土飞扬，福利院里却是一片绿荫。走进这座三层的楼房，首先映入眼帘的是大厅里坐着的几位老人，他们默默地望着窗外的阳光，神情显得说不出的落寞。

院长把我带到二楼孩子们的活动区域，这是一间空荡荡的房间，里面摆放着两张桌子、几把椅子和一台不怎么打开的电视，桌上的玩具有一个小喇叭、一个会叫的洋娃娃和两三把玩具手枪。一进门，孩子们就围了过来，他们大多10岁不到，都有不同程度的残疾，出生不久就被父母遗弃。仅仅几天前，福利院还接收了一位被丢弃在路边的新生婴儿，由于蚊虫叮咬，本应光滑柔嫩的小脸上布满了红包。



也许是为了培养孩子和我之间的感情，养育员把一个胖乎乎的女婴放在了我的怀里，听旁边的人说她是被一对不愿承担责任的年轻父母丢在这里的。从未抱过婴儿的我不知所措地托着她，不敢动弹，生怕令她觉得不舒服。婴儿的脸转来转去，大眼睛好奇地看着周围的大孩子们，看见熟悉的身影时，就会皱起嘴笑。



看着她的笑脸，我却感到心酸。她和这里的其他孩子一样，生来就失去了作为一个普通人在社会上生活的权利，被剥夺了本应属于自己的名份。养育员介绍说，有些父母在遗弃孩子时会在孩子身旁放一张纸条，写上他们的出生日期、时间和姓名，但绝大多数孩子都没有姓名。他们的姓取自福利院所在的这个小县的名称，他们名字的第二个字是根据进孤儿院的年份而取的谐音，例如2001年送来的是“一”，之后依次为“尔”、“珊”、“斯”、“午”；第三个字则是依据抱养时的季节、节气或其它因素而定，例如秋天抱来的叫“秋”，大雪抱来的叫“雪”，一位聋哑孩子起名为“凯”，寓意是希望他能“开”口说话。

孩子们显然并不害怕我这个陌生人，表情和动作之间传递着他们的兴奋。我原先准备了很多话题，想和孩子们一起玩一起聊，但接触之后才发现自己很难进入他们的世界。这里的孩子大多不太说话，有的是因为不懂得交流，有的是因为生理原因而根本无法交流，无法正常地表达自己。他们从小就在福利院长大，从未见过父母，除了福利院里的孩子外，也从未有过其他的朋友。在他们眼里，福利院就是世界的全部，封闭的环境让他们逐渐失去了与人交流的能力。长期缺乏家庭的关爱，更令这些孩子的性格容易变得孤僻。我看到有几个孩子总是沉默地站在角落里，或是独自坐着，他们仿佛沉浸在自己的世界中，不愿和其他孩子一起玩耍。

福利院年纪最大的一位孤儿已经27岁，从小就生活在这里。他有一股不服输的劲，曾自学美术，之后又在大学就读法律专业，如今毕业已有一段时间，但还没有找到工作，因为他的双手是残疾的。他告诉我说，读大学的时候他也玩过一段时间《传奇》，他们班上有个同学沉迷于《传奇》，吃饭、睡觉都在网吧，几个月下来甚至从不洗澡、从不换衣服，他说自己很看不起这样玩物丧志的人。他现在最大的爱好是看新闻，无论读报、听广播、上网，还是看电视，新闻总是他最关注的内容。这让他与现实世界有一种亲近感。

临别前，我问养育员，如果捐助的话，孩子们最需要什么。养育员告诉我，孩子在这里不愁吃穿，物质上没什么问题，最大的问题在精神上。他们需要别人的关爱和教育，教他们各种知识和道理，不仅仅是科学知识，还有一些必要的社会知识，让他们能够接受正确的人生观和价值观，知道应该如何认识自己和他人，如何对待自己和他人。“这些孩子只有靠自己才能有出路，否则很难。”养育员喃喃地说道。

走出福利院，我回头看了一眼，发现窗边有一个红色的身影，正在对我挥手。我认得这个身影，尽管自始至终他没有和我说过几句话，但每次给他拍照时，他都会高兴地伸出两个手指。我也向他挥了挥手，大声喊了句“再见”。当我走出很远，准备拐弯的时候，回头再看，他的身影仍然站在窗前。

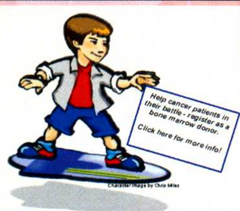
坐车回到市区，热闹的人群在身边重新浮现，我却觉得仿佛置身于一个陌生的世界，茫然而遥远。在那些孩子看来，这个世界无疑更加遥远，他们可能一辈子都无法触及。

本的游戏

《本的游戏》的两位设计师：本和约翰斯顿

也许读者会困惑，《家游》编辑的福利院之行虽是好事，但与游戏无关；与游戏无关的内容，为什么会出现在一本游戏杂志上？

原因很简单：我们希望游戏能够承担起它作为媒体的社会责任。游戏，除了是一种娱乐方式外，和报纸、杂志、电视、电影一样，也是一种媒体，一种以互动形式传播信息的新兴媒体。关怀弱势人群，关心公益事业，关注现实社会，是媒体责无旁贷的任务，游戏也不例外。



Ben's Game

游戏的宣传语：帮助癌症患者与病魔抗争，登记成为骨髓捐献者

在今年E3的演讲中，美国娱乐软件协会（Entertainment Software Association，ESA）主席道格拉斯·卢德仁提出过类似的期望。他认为，作为一种文化载体，游戏“应该更多地关注现实问题”。他问了所有在场听众一个问题：“如果我们可以开发出以恐怖主义为题材的好玩的游戏，为什么我们不能开发出以政治局势、全球变暖为题材的好玩的游戏？为什么我们不能开发出以伦理道德为题材的好玩的游戏？”

今年4月在开罗国际儿童书展上，联合国世界粮食计划署（World Food Programme，简称“WFP”）推出了被称为“全球第一款人道主义游戏”的《食物力量》（Food Force）。WFP是联合国的国际粮食援助组织，其职责是为人为的和自然灾难的幸存者提供食物。WFP开发这款游戏的目的，一方面是为了纪念1999年在科索沃遇难的WFP援助人员保拉·碧尔卡（Paola Biocca），另一方面是为了向更多的人揭示困扰全球的饥饿问题。

《食物力量》共227M，包含6个任务，例如寻找饥饿的人群、配制食物配方、筹措经费、空投食物等。每个任务都是一个玩法新颖的小游戏，任务之间插播有包含丰富信息的过场动画。通过这些有趣的小游戏和动画，玩家将了解到关于饥饿的真实情况——全世界每7个人中就有1个人在忍受着饥饿，因饥饿而死的人数比因艾滋病、疟疾和肺结核而死的人数的总和还多；还将认识到粮食援助的重要性，以及实施人道主义救援计划的大致过程。这款游戏的宣传标语是：“玩游戏，了解食物援助计划，与WFP共同创造一个没有饥饿的世界”。

与一般的游戏网站不同，《食物力量》官方网站的头条不是游戏介绍，不是游戏动态，也不是游戏截图，而是一条与游戏并没有太大关系的关于慈善活动的新闻：“澳大利亚布里斯班的一群母亲组建了‘母亲联盟’（United Mothers），这是第一个为《食物力量》发起的慈善捐助活动。他们的目标是为WFP的全球校园食物计划筹集至少500美元。你也可以发起类似的活动。”

在这个网站上，你可以了解到“什么是饥饿”、“为什么会有饥饿存在”、“如何解决饥饿问题”等公益知识，网站还以图片、视频、文字报道等形式，展示了全球饥饿问题的现况。愿意伸出援助之手的孩子还可以在这里学习如何通过各种有趣的活动筹集资金，例如向邻居兜售自己制作的馅饼、向同学出售自己制作的贺卡、组织售书活动等，以及如何将这些慈善活动的收入捐献给世界各地的灾民。

《食物力量》的目的是为了让大众意识到弱势群体的存在并援助他们，与之不同，《本的游戏》（Ben's Game）则是直接面对弱势群体，旨在帮助他们认识自己，并克服苦痛。《本的游戏》是由一位刚完成白血病疗程的小男孩本·达斯金（Ben Duskin）和《猴岛小英雄》的开发者之一、LucasArts公司的软件工程师埃里克·约翰斯顿（Eric Johnston）共同制作的一款小游戏。

游戏不大，只有4.9M，玩家要操纵游戏中的本或是其它角色，踩着滑板来扫除破坏人体健康的癌细胞，并要将看守着每一关的魔王击败，取得上面刻有该关卡徽章的盾牌后才算过关。游戏的操作非常简单，使用方向键控制行动方向，空格键发射武器铲除癌细胞或是魔王。另外，每关的3个角落都有可恢复体力或武器能源的补给品可以使用。

家住旧金山的本是个狂热的游戏迷，3岁时妈妈给他买了1部GameBoy，从此他就迷上了游戏。5岁的时候，本不幸被诊断患有血癌，之后便住进了加州大学旧金山分校儿科治疗中心。他不明白自己为什么要接受化疗，妈妈就以“吃豆子”（Pac Man）游戏为比喻，向他解释治疗的目的是为了吞掉那些该死的癌细胞。但本从来没玩过“吃豆子”，所以他想设计一个游戏，让和自己有同样经历的癌症儿童能够明白自己患的病到底是怎么一回事，以及该如何对抗它，同时也可以在玩游戏的过程中，忘记化疗带来的痛苦。LucasArts公司的约翰斯顿知道他的愿望后，志愿协助本完成了这款小游戏，放在网站上供人免费下载。

颜兆祥的游戏

我们可以把《食物力量》和《本的游戏》定义为“公益游戏”，公益游戏大致具备两个特点：一是“公益主题”，大到维护人类和平、保护自然环境，小到救济贫困家庭、扶助残疾人士，都可以归入公益主题，这其中既包括为了让大众了解和投身于公益事业而开发的宣传性质的游戏，也可以是指某些专为特殊人群开发的具有康复功能的游戏。二是“公益性”，从经济学的角度，“公益性”是指在消费某种商品或实施某项活动的时候，可以给第三者带来好处，以此观照，公益游戏也应该能够让玩家在游戏的过程中给第三方带来直接或间接的好处的游戏，例如在游戏内或游戏外鼓励玩家向慈善机构捐款。

尽管《食物力量》的开发人员多达20人，而《本的游戏》只有2人，但他们的思路是一致的：以游戏作为公益宣传的载体，以网站作为公益活动的基地。在《食物力量》的官方网站上，我们可以看到3个主要栏目——“游戏”（The Game）、“现实”（The Reality）和“如何帮助”（How To Help）。“游戏”是对《食物力量》的介绍和下载提供；“现实”向人们揭示了全球各地的饥饿问题和WFP援助计划的情况；“如何帮助”则向热心人指明了提供援助的途径。

这3个栏目对公益游戏所必须具备的3个要素作了很好的诠释：首先公益游戏必须具备一定的可玩性，至少是操作上的可玩性；其次游戏内容需要与现实结合，例如让玩者能够在游戏中听见弱势群体的声音，或是让弱势群体得以通过游戏来观察现实世界；三是游戏的目的在于直接或间接地改善现实，而非攫取利润。







美少女梦工厂



明星志愿

公益游戏所涵盖的范围很广，为了理清思路，我们还是先来思考一个具体的例子，例如，能不能开发一款面向孤儿的游戏？

孤儿最需要的是父母的爱，但他们自己并没有感觉到，因为他们的脑海里没有家庭的概念。从小在福利院长大的他们，没有意识到外面的世界的精彩，也不清楚这个世界可能对自己带来的伤害。他们有一些性格上的缺陷，例如孤僻，不爱和人说话；胆怯，不敢与外界接触；依赖，安于现状，拒绝独立；冷漠，不懂得为别人着想。

所有这些，可不可以通过游戏这种媒体表现出来？有没有可能通过游戏让玩家得以了解孤儿的内心世界，或是帮助孤儿克服性格上的缺陷？我们特地邀请了两位经验丰富的策划，请他们以孤儿这一弱势人群为主题，分别设计单机游戏和网络游戏两个方案。



单机游戏方案的设计者颜兆祥曾在育碧上海公司担任四年的关卡设计师，2004 年加入索尼公司中国本部从事 PS2 软件的相关业务，之后任 GA 策划班讲师，兼任《上海游戏产业咨询报告》主编、上海多媒体行业协会游戏开发者专业委员会商务拓展总监。针对以孤儿为主题的单机游戏，他提出了下面这个方案。

为关心孤儿设计的单机游戏

类型：单机 2D 顶视平面养成游戏

类似产品：《美少女梦工厂》、《明星志愿》

内容：游戏中，玩家扮演一个幸福家庭的家长。通过孤儿院组织的"一周领养"活动，玩家将从两个孤儿中临时领养一个（男／女），在一周内和他／她一起生活。玩家的任务是教育他／她，使得他／她融入家人、子女、邻居等社会环境，体验到人间的温情，逐步改变一些原来存在于孤儿身上的孤僻、冷漠等毛病，使其人格得以完善。游戏最终以孤儿在特定环境下人格上存在的一些问题得以纠正而结束。

目的：改变以往单向说教式的传播，以大家喜闻乐见的形式，让社会了解、关心孤儿，同时也可以改善游戏企业长期存在的负面形象。

游戏时间：每个主角约 1 小时，合计 2 小时。

系统概要：

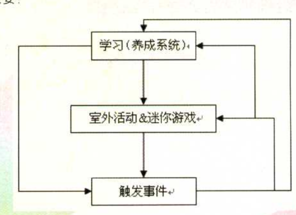
——《美少女梦工厂》类型的养成系统：通过一天的日程安排，为领养的孩子安排学习、锻炼、出游、交友等活动的日程，并执行各种活动。

——2D 顶视平面 RPG 的移动和菜单系统：用于出游、交友等活动。玩家控制主角，可以与路上、公园等处的人对话、交流，各种善意、无意或恶意的对话将帮助揭示孤儿的内心世界以及外人对其的看法。另外也包括一些山洞、树林等场景的 RPG 迷宫探险。

——左右人物特写的事件系统：发生于学习、锻炼、出游、交友的过程中的事件，主角和他人的大幅特写同时出现在画面左右方，进行对话。各种善意、无意或恶意的对话将帮助揭示孤儿的内心世界以及外人对其的看法。

——迷你游戏系统：锻炼、出游中安排丰富多彩的迷你游戏，如越障碍跑、捉蝴蝶、钓鱼、捉知了等。

流程概要：



技术平台：2D 通用引擎或用 Flash 均可。

鉴于单机游戏的开发在国内缺乏融资渠道，颜兆祥在提出设计思路的同时，还对此类公益游戏的潜在投资者作了分析。他认为可能的投资者分为 3 类：第 1 类是"各政府部门、各非政府组织、基金会等"，作为社会公益活动之一，以大家喜闻乐见的游戏的方式来宣传关心孤儿，这类投资者的数量较少，但影响力广，有足够的资金和组织、宣传能力。第 2 类是"社会福利院"，以游戏作为宣传推广的辅助材料，特点是直接面向社会大众中的可能用户，但资金、影响力有限。第 3 类是"影视、多媒体、游戏公司"，制作这类游戏作为社会公益活动之一，以改善企业形象，减少社会对游戏的负面看法，特点是直接面向社会大众中的可能用户，资金丰厚，影响力广。

陈忾的游戏

单机游戏的优势在于设计过程中的可控性强，劣势在于难以在国内实现商业化，以免费游戏的形式发布，虽然可以让更多的人接触到，但囿于成本，其研发和推广只能维持在较小的规模。网络游戏则相反。

陈忾是一位网游策划，致力于游戏设计理论的研究，他曾在魔戒、17Game 和育碧等多家游戏开发和运营公司任职，他所开设的 chenkai.



"彪形大汉"强壮但笨拙

"单枪客"善使单手武器

"烂好人"不懂战斗但口才一流

"小巧玲珑"弱小但灵活



《异尘余生》中有许多特殊的天赋

《魔兽世界》注重广泛互动和紧凑互动的结合


游戏中也有正常群体与弱势群体之分



《魔兽世界》强调与人交往.

org 网站为国内的游戏策划爱好者提供了交流和学习的场所。当我们向陈忾提出这一命题时，他反问："网络游戏是一个扮演角色的虚拟世界。假如做一个针对弱势群体的网络游戏，你是希望他们扮演正常人群，还是扮演弱势人群？"

这个问题让我们有些为难，假如是扮演正常人群，那么普通网络游戏也可以提供同样的功能；假如是扮演弱势人群，这是否会变质为一款有歧视倾向的游戏？讨论之后我们认为，只有把弱势人群当做普通人来对待，对他们而言才是真正的治疗。游戏世界可以给他们一个展示和发现自己特长的机会，至于他们是否会正确利用这个虚拟世界，只能通过其它的外力去引导。因此，最好的解决方案是在现有网络游戏的基础上，加入一些特定的系统。于是，陈忾提出了"为网游增加社会行为模拟系统"的方案。

为了阐述自己的思路，陈忾为本刊撰写了以下这篇文章。尽管其中的一些想法仍然比较模糊，仍然停留在理想化的阶段，但它毕竟可以看作是网游设计人性化的第一步。

为网游增加社会行为模拟系统

一般，我们将孤儿和残疾人等人群称为"弱势群体"。我从来没有跟他们有过直接的沟通交流，无法确切地体会他们的需求与希望。在我的脑海中，有着这样一种认识，我认为他们在生活中最大的困难是——"无法融入社会"，这个由正常人所构成并统治的社会。他们因为种种原因，非自愿地远离社会，或对社会有着错误的认识，而无法与正常人进行平等的沟通。就仿佛，并非生活在同一片天空下。

每个 MMORPG 的设计者，都会有目的地去创造一个虚拟世界，为这个游戏世界创造丰富的地貌、多样的城市、多姿的原野和幻化的怪物。这样的世界就象真实世界那样具有生活的环境与规律。玩家要努力地去工作、战斗，以获取提升自己生活质量的游戏货币。以往的 MMORPG 中并没有刻意去强调虚拟世界的社会性，因为这个虚拟世界在被创造的时候，就没有将玩家分成正常群体与弱势群体。虚拟世界对每个玩家都是公平的，只要你坐在电脑前，只要你操作鼠标与键盘，你的角色就同其他虚拟角色生活在同一片天空下。

虚拟世界的这种真实身份的隐蔽性，提供给玩家畅想自己的空间。媒体上不乏这样的新闻：一个在现实世界中寡言少语、性格内向的人，在虚拟世界中却扮演着个性张扬、惩强扶弱的侠客。只是，非常可惜的，似乎是因为缺乏引导帮助的机制，这样的侠客在现实世界中，依然继续着自己丑小鸭的生活。那么，我们能否通过虚拟的网络世界，去引导包括孤儿等弱势人群在内的不能在社会上确定自己正确位置的那些人呢？答案当然是肯定的。

我的设想是在网游中加入社会行为模拟系统，让每一位玩家都从中去意识到自己与身边的人，以及与身边的社会所形成的相互影响。

1、社会行为

在《Hunter X Hunter》中，有一集是 5 个人要在限定的时间内通过一个塔。这个塔的每个岔路都只有 2 个方向选择，每个方向上都有坚固的门阻挡，5 个人要投票来选择打开哪边的门。这里面临着一个必然的规则——"少数服从多数"。

最终，小冈在困难面前选择了一定要让大家都通过的方法，而得到了完美的结局。这是漫画给出的感人故事，但在现实世界中，这样的选择通常都会带来并不愉快的结果。人是社会性的生物，谁也不愿意"孤家寡人"，所以才会造成"随大溜"的社会现象。

在少数与多数的选择中，人们时而是少数群体的，时而是多数群体的，在这个变化过程中，每个人都要经受残酷的心理折磨。人正是在这样的选择中成长起来的，从每一次"患得患失"的煎熬中汲取经验，为下一次正确的抉择做出准备。

在游戏中，我们为什么不向《Hunter X Hunter》学习，增加这样的关卡与任务呢？

在《魔兽世界》中，下副本是件很危险的事情，哪怕一个人犯一个小错误，都有可能带来灭团的噩运。发生这样的情况后，只能由玩家自行解决，犯错误的人或者得到宽容的谅解，或者被指着鼻子臭骂一顿。在这个解决过程中，队伍中的每一个人都不会意识到自己的行为究竟会带来什么样的结果。

让我们来假设一下，增加一个行为追踪系统后会出现怎样的情况？这个系统的工作流程大致是这样的：一旦发生了不好的事情，需要做出民主的或者专制的审判时，行为追踪系统就会向事件的每个人发出询问。首先是询问对这个事情的处理："A、踢出队伍，他居然连这样白痴的错误都犯；B、嗯，可以原谅这次，希望他不要再犯；C、缓和的教育，希望他知道自己的错误所带来的后果，但更重要的是队伍的完整性，不要因此而失去一个队友；D、骂到他悔过，不敢再犯为止，只有这样的做法才能教会他什么是团队配合；E、……。"

当事件告一段落后，系统会继续提出问题，对事件的处理结果进行询问："A、队长踢掉了犯错者，结果现在队伍的战斗力不足，我们必须等待新队员长途跋涉过来，我觉得浪费这么多时间真不值，我狠死犯错者了；B、队长踢掉了犯错者，希望他记住这次教训，努力去锻炼自己的配合意识，在等新队员的时间里，我可以跟大家先聊聊天，增加相互的了解；C、喔，犯错者被队长给踢了，这个队伍真是太严格了，我一定要千万小心，别被踢了才好。D、……。"

不论是哪种结果，我希望玩家在整个过程中，可以不断思考自己的行为和结果，并勇于承担这一切，而不是让发生在这个虚拟世界里的事情如过眼云烟一般。设计这样的系统，目的并不是灌输某套外在的评判标准，而是引导每个人去思考，究竟什么才是符合自己的评判标准。

希望我是对的。

2、社会性格

"人慢慢的长大，变得越来越没有棱角。"这句话恰如其分地指出了，人在成长为一个社会成员的过程中，会不断地改变自身的性格，以适应周遭环境的需要，从而形成自己的社会性格。

对于封闭在孤儿院中的孩子来说，我不清楚他们身边的人通过何种方式来塑造他们的性格。社会各种报道给我的印象是，这些缺少完整的父爱与母爱的孩子，他们的性格往往是残缺的。

游戏无法替代亲情，给孩子关怀爱护。游戏能够成为的是心里的寄托，但如果不做出良性的引导机制，那么恐怕也无法达到我们所期望的教育目的。

我在这里设想加入玩家的性向追踪系统，这套系统的工作流程大致如下：首先，在账号创建时，玩家可以选择自己的性格取向，并回答一组性向问题，比如"在公园散步、到长椅休息，你会选择哪个位置：靠左边扶手？中间？靠右边扶



《食物力量》

《食物力量》是为了纪念保拉·碧尔卡

《食物力量》由 WFP 资助开发并发行





游戏过场对饥饿问题作了详细介绍

手？”。通过这些问题，在数据库中建立玩家的性格数据库。

然后，当玩家角色在游戏中冒险，出现需要抉择的情况时，性向追踪系统会跳出来询问玩家作出抉择时的心理。例如，几个并不熟悉的人组野队下副本打装备，boss 掉了个不错的蓝色物品，究竟谁具有优先拣取权？玩家这时需要进行抉择，他或者 roll 或者放弃。假定他放弃了，性向追踪系统会提出问题：“放弃的理由是什么？A、这不是我用的东西，我可不想做 Ninja 被大家鄙视；B、尽管我也有权利 roll，但我想通过这次放弃给大家树立一个良好的印象，希望交到好的朋友；C、这个东西不是非常的好，我这次放弃了，后面掉了好东西，他们就不好意思跟我争了；D、……。”

性格数据库会记录玩家的每次抉择，并给出性格分析。玩家可以随时查询自己的分析报告，反思自己前段时间所做的事情给自己带来了什么后果。有可能交到了不少朋友，但却不知道哪个才是真正知心的；也有可能不喜欢别人或不被别人喜欢，而一直 solo；也有可能一直只有在现实中认识的几个人一起玩，而没有同陌生人打交道的本领。在现实世界中，我们也许没有多少机会去反思究竟哪里出了问题；而在游戏中，性向追踪系统会忠实地记录你的每一个抉择。

我尚不能确定这样的系统需要多少的工作量，或许需要专业的心理学人士来辅助，才能做到比较好的效果。哪怕只是迈出一小步也好，让网游这个大染缸多一些绚丽，少一些污秽，不正是我们应当努力的么？

3、天赋人权

如何才能让玩家有意识地关注身边那些与普通人不同的玩家呢？看来我们有必要在角色创建时，给玩家以创建非普通角色的机会。

在《异尘余生》（Fallout）中，有不少天赋具有让角色看起来不普通的效果。比如“夜魔人”（Night Man）的天赋让玩家在夜晚行动时，具有更大的观察视野和更好的隐蔽性；但是在白天或灯光下，其视野和隐藏能力都会受到惩罚。又比如“独行者”（Loner）的天赋让角色在没有组队的战斗中，战斗技能会得到额外的奖励；与之相反，“最佳搭档”（Team Player）的天赋让角色在有队友配合时，战斗技能会得到额外的奖励。

诸如此类的天赋系统，为玩家提供了特殊扮演的机会。我们甚至可以设想出许多新的天赋：当玩家选择“目盲”（Blind）天赋后，他的视觉将变成象《超胆侠》那样靠声波反弹来观察的图像效果，而他将获得超出常人的听觉能力，以提升他侦察隐形敌人的能力和躲闪攻击的能力。尤其是在黑暗的隧道中战斗时，他将成为整个队伍的向导和保护者。

又或者，我们设计出“耳聋”（Deaf）的天赋。选择这个天赋的玩家将无法听到游戏中的音效，但是，他将获得更明亮的视觉，这将提升他侦察和拆除机关的能力、远程射击的能力，他比普通人更能集中精神，使得他在医疗、工程等方面具有更高的资质。

让我们继续设想，“跛脚”（Lameness）的天赋会让角色获得什么样的能力呢？首先，选择这个天赋的角色在行动上将丧失奔跑的能力，步行的速度也比普通人慢很多。然而，上帝总是公平的，他将获得比普通人更灵活、更有力的双手，这使得他天生就是工程、机械方面的大师。对于操作机器也是得心应手。他或者驾驶战斗机器人同敌人厮杀，或者遥控各种多功能机器人为队伍提供侦察、电子对抗等辅助。



投送粮食的小游戏


寻找饥民的小游戏

或许，在当前的技术限制下，我们还无法真正实现虚拟现实，无法提供真正的去扮演特殊群体的机会，但我们至少应该去尝试，不是么？

4、这将是一款怎样的游戏？

游戏类型：网络角色扮演（MMORPG）

世界观：类似《异尘余生》，从现实世界发挥出的科幻或奇幻世界。目的在于让玩家在虚拟世界中的行为与现实世界中的行为形成共鸣，更容易将虚拟世界的收获转化到现实世界中去。

游戏结构：类似《魔兽世界》，有一个面积宽广的地表世界为玩家提供广泛互动，并提供大量的地下城副本为玩家提供紧凑互动的空间。玩家在广泛互动中学习人与社会的相互作用，在紧凑互动中学习人与人之间的相互作用。

角色属性：类似《异尘余生》，角色在出生时，选择终生都不会有太大改变的基本属性，选择与众不同的天赋，并从多样的战斗 / 生存技能中挑选自己所擅长的，可在以后的成长过程中提升自己的技能。所有的属性、天赋、技能都应该贴近真实世界。

核心玩法：继承当前流行 MMORPG 的“育成、收集、交流、对抗”的基本内容。玩家通过与世界中各种 Mobiles 的战斗，来获得财富与装备，并在此过程中获得经验以提升角色的能力。游戏世界中有很多挑战是刻意设定为单一玩家无法通过的，借此强制玩家与其他玩家进行合作，并通过资源分流与任务，造成玩家之间的矛盾与对抗。

游戏特色：不再象以往的网游那样，完全让玩家自觉自发地去塑造自己的社会性格，而是通过一套系统的社会调查与分析功能来引导玩家。让玩家及早判断并学会主动承担自己的行为后果，锻炼他们的心智和道德观。

结束语

孔子周游列国，用的是亲身传播的方式；马基雅弗利撰著《君王论》，用的是纸张媒体；爱森斯坦拍摄政治影片《战舰波将金号》，用的是电影媒体；国际广播电台、BBC 电视台报道新闻，用的是广播、电视媒体。直到 80 年代末，互联网和电子游戏的兴起，开始颠覆人们对媒体的看法。

这两种媒体的共同之处在于，读者可以以某种形式主动参与进来，而不是像读报纸、听广播、看电视那样，只能作为一个被动的旁观者。在互联网上，读者可以发表评论，甚至撰写、发布自己的新闻故事。在游戏中，玩家更可以亲临其境，成为故事的一部分，甚至改变故事的结局。比报纸杂志更生动，比广播更直观，比电视更令人投入，游戏所具备的这种独特的互动性和拟真性，令它完全有潜力成为宣传和教育的最佳媒介。

电影导演贾樟柯曾在访谈中谈到，媒体是一种权力的表达，尽管在现实中，这种表达可能呈现出一种权力的不对称。从贾樟柯的电影里，我们可以清楚地感觉到他对弱势人群和边缘人群的关注。例如《小武》，片中的小武是一个小偷，贾樟柯通过摄像机表达了小武对于生活和世界的主体体验。可以想象，在现实的社会中，没有哪个小偷可以堂而皇之地进行这样的表述，而贾樟柯却通过电影赋予了小武这样的权利。

弱势人群和边缘人群在这个世俗的社会中可能永远无法找到机会述说自己，他们只有借助媒体，才有可能获得一部分话语权。任何有社会责任感的媒体，都应该给予这些人群以充分的关注，关注他们的生存状态，关注他们的价值、他们的尊严、他们的理想、他们的独立人格。

除了援助弱势人群和边缘人群外，公益事业还包含有很多其它内容，例如发展教育、科技、文化、艺术、体育事业，发展医疗卫生事业，发展环境保护事业……可以说，关注公益事业即是关注人类自身的命运。既然其它媒体可以积极地去实践它们的这种人文关怀精神，为什么游戏不可以？与早期的文字游戏相比，今天的游戏在叙事手法上已经有了极大的提高，技术的飞跃也令玩家可以产生更强烈的临场感。我们的游戏设计者是否可以考虑在纯粹的娱乐之外，为游戏加入更多对现实的关注，加入更多人文关怀的精神？

感谢 WFP 和保拉·碧尔卡，感谢本·达斯金和埃里克·约翰斯顿，也感谢颜兆祥和陈忾。我们希望未来能有更多的游戏设计师或是游戏爱好者参与进来，为所有受饥饿折磨的人，为所有白血病患者，为福利院的孩子们，献上自己的一份爱心，无论在现实中，还是在游戏中。■

真武功，真少林！

——卓奥科技专访



大连卓奥科技有限公司（以下简称卓奥科技）是在大连市政府的号召下由大连市多家知名企业联合出资发起成立的网络游戏运营公司。卓奥科技自2004年6月开始筹备，于2004年11月正式成立。卓奥科技的业务范围以数字娱乐产品研发、运营以及增值项目开拓为主，并具有国内领先的数字娱乐产品研发实力。

卓奥科技作为大连乃至东北地区第一家集网络游戏产品研发和运营于一身的公司，现已拥有一只成熟的运营团队。卓奥科技先期的策略以游戏运营为主，并与台湾著名游戏研发公司玩酷科技联手，将以弘扬中国传统文化为主题的武侠网络游戏《少林传奇OL》收归旗下。《少林传奇OL》的开发理念和运营宗旨，就是要让玩家真正的了解中国武学的深远，普及武学知识，并且弘扬中国千百年以来的国术文化，同时正确释义少林文化中的"禅"、"武"精神，让玩家在生活娱乐之余能够了解到少林寺渊远悠长的历史文化。

在《少林传奇OL》即将进入公开测试前夕，本刊编辑采访了卓奥科技的总经理陈兆杰先生：



陈兆杰先生毕业于北京航空航天大学，在图形网络游戏未进入中国之前，陈先生便参与并主持了著名文字MUD游戏《笑傲江湖》的开发。在那之后，陈先生先后参与了《万王之王》等多个网络游戏的运营工作。

本刊记者（以下简称记）：在时下国内网络游戏的内容、宣传纷纷以民族文化为主打的形势下，《少林传奇OL》的开发方玩酷科技颇具创意的与代表中华武学文化的嵩山少林寺合作，使游戏获得少林寺的授权。作为运营方，卓奥科技是否认为这种合作对于表现武学文化更有意义？

陈兆杰先生（以下简称陈）：作为少林寺的唯一授权方，玩酷科技在开发方面自然可以动用更多的少林寺提供的资源，比如说方丈的亲自指导，以及武僧团的真人动作捕捉等等。而在运营方面，卓奥科技也会得到少林寺在活动策划等方面的支持，并被确认为少林文化网络传播的一个官方途径。有了少林寺的支持，同时结合游戏内的诸多武学元素，我们给《少林传奇OL》定义的口号是"真武功，真少林！"因此我认为，这种合作还是很有积极意义的。

记：那么，在未来运营过程中，卓奥科技是否会针对这种"官方背景"，推出与少林寺相关的线上、线下活动呢？

陈：当然，我们眼下就在邀请少林武僧团亲自参与到游戏的测试中，而针对少林寺相关的各种活动会成为我们市场行为中的一个重点。

记：面对国外知名网络游戏的竞争，卓奥科技认为《少林传奇OL》对国内玩家来说具有哪些独特的吸引力？《少林传奇OL》是否有在海外发展的意向？

陈：我想应该是中国玩家特有的武侠情结，更准确的应该说是少林情结。由于游戏内种种元素都紧紧围绕少林武侠这个情结展开，因此能够吸引有此情结的中国玩家吧。

另外，目前我们已经和日本、美国的公司沟通过，他们也明确的表达了对这款产品的兴趣，当然目前这些都还处于比较初级的阶段。

记：作为目前东北唯一的网络游戏运营商，您能否介绍一下卓奥科技在网络游戏的运营、服务等方面的优势？

陈：首先，公司的主要力量都是在网络游戏行业里面磨练过4~5年的，所以运营经验很丰富，而能否有一个成熟专业的队伍，我想是运营成败的关键；其次，我们也可以结合一些特有的资源，譬如政府对于民族游戏的扶持等等，利用这些得天独厚的优势，把运营工作做得更好，更扎实。

记：最近获知《少林传奇OL》将邀请著名影星李连杰作形象代言人。卓奥科技是出于何种考虑作此决定的？在合作过程中，李连杰是否还会担任游戏中某个NPC角色？

陈：我想，大家对少林寺最深刻的印象应该来自20年前的电影《少林寺》，而其中印象最深的就是扮演觉远的李连杰了。因此，《少林传奇OL》邀请李连杰做代言人就再合适不过。而我们目前的合作接洽还在进行中，具体的进展我们会第一时间通知所有玩家。

记：《少林传奇OL》在制作完成时，曾向我们展示了很多独特的游戏战斗、公会、交友等系统，您是否能介绍一下现在游戏已经开放了哪些系统，而未来又将加入哪些呢？

陈：由于目前还处于内测阶段，所以我们对《少林传奇OL》开放的内容有所保留。当然，在公开测试的时候，我们会把最好最全面的《少林传奇OL》奉献给广大玩家。同时，目前开发商玩酷科技那边正在紧锣密鼓的进行新内容的制作，届时将让所有玩家看到一个完整的少林武侠游戏。■





北京腾武见功夫

——《功夫 Online》研发探班

北京与上海相隔千里，当我登门造访北京腾武科技有限公司时，他们的产品总监正在这千里路途上奔波。据说这次，他是带着北京腾武自主研发的网游产品《功夫 Online》向上海运营公司的同事们汇报成果，并且协商产品开放测试时间的。而这次我的采访对象，则是北京腾武科技的副总经理王世颖女士。

本刊曾对《功夫 Online》有过一些前瞻报道，相信大家还有印象。但是因为腾武对外公开的游戏资料非常有限，除了北千里精湛的人设画稿之外，甚至连游戏画面也没有真正见识过。究竟已经披露的游戏几大特色，如 72 变的造型系统、开放的社会系统、自创门派的武功系统该如何去理解？我想通过这次的探班，所有疑问都会有答案的。



记者：《功夫 Online》目前的开发进度如何？内测时间是否敲定？

王世颖：目前游戏正处于内部封测阶段，由北京的研发部和上海运营公司分别承担一部分的测试。目前游戏的基础框架已经搭建完成，我们正在进行外围内容的整合，如光影效果、动画优化、游戏运行速度的调整及服务器的优化工作等等。目前在测试的这个封测版本，开放了 5~6 张地图，主要测试的是系统稳定性方面，至于其他内容还在制作中，尚待最终整合进去。

至于游戏的内测时间，我想等我们的产品总监与上海运营公司交流之后，会有最终消息放出的。

记者：上海到北京这样来回奔波，可以说相当辛苦。制作与运营两地分居，对于游戏日后的维护及更新，能否做到及时有效呢？另外，可否对北京腾武做个简单的介绍。

王世颖：北京腾武成立于 2004 年 6 月，至今已有一年的时间了。目前公司员工有 50 多人，主要有程序、美术、策划、产品、行政等几个部门，尽管人员并不是很多，但我们的研发核心成员，都是拥有多款单机及网络游戏开发经验的 C-FORCE 工作室的老人了。而上海腾武是我们的投资公司，由上海腾武出资开发的《功夫 Online》，算是我们的第一款网游作品吧。现在还在全力以赴做这款游戏，而以后我们也将陆续上马其他的游戏研发计划，并且向文化部申报了民族网游的研发方案。

腾武在国内，就研发技术来说是非常强的。我们的研发班底曾参与过许多国内经典游戏的制作，经验丰富。而且我们与上海方面的沟通非常密切，游戏引擎及服务器方面采用了先进的技术，在对游戏维护方面的工作，可以说已经有所预热。我们的封测就是在两地进行的，这使我们可以在诸多方面作好提前沟通，哪方面出问题都可以及时弥补，为以后游戏面市打下了很好的基础。更何况，我们只有上海到北京这样的距离，相对韩国甚至欧美游戏的维护工作来说，已经非常近了，所以我们有信心可以应付《功夫 Online》即将面临的一切问题，并且将它做到最好。

记者：就目前《功夫 Online》已经公布的几大特色，我们还有许多不了解的地方，可否简要介绍一下？例如游戏模式据说相当自由开放，具体是如何表现的？

王世颖：我们将《功夫 Online》的游戏模式称为"生态系动态平衡"，这一点可能有些难懂，其意思就是一个虚拟的社会或社区体系，并且可以由玩家来改变其中的正邪规则。玩家在其中可以做任何想做的事，甚至是制定江湖规矩。与一些网游中固有的门派武功系统不同的是，我们在《功夫 Online》中希望能够临摹出一个"中国武侠社会"的最初形态，也就是在天下尚武的时期，还没有正邪门派之分的时候，人人可习武，可以创造武功，也可以建立门派传授武学，甚至可以成为武林盟主或是邪派首脑……这些内容都是由玩家自己去创造的，而游戏则为他们提供了很好的空间以及各种可以利用的手段。

游戏中的系统平衡参数主要分经济和政治两方面。经济中包括了物价波动、物流和经济地理等因素，这是随着玩家数量、活动区域及需求而改变的。政治方面则秉承着少数服从多数的原则，由大多数玩家来主导。在服务器中，玩家习以为常的某些行为方式，可能会成为整个服务器世界中的法律或规则，例如 PK 惩罚的罚值，是可以由玩家参与调节的。游戏中设计了议会，类似武林大会，一些声望高的玩家、名门世家的掌门，可以参与议会对游戏世界法律决议的投票。每个玩家在游戏中都会随着游戏时间等级及贡献度的大小，拥有声望。那些声望高的掌门人，可以拥有自己的土地，建立门派练功所，开放给其他玩家练功习武。当然，其他门派也可以来下战书"踢馆"，双方约定时间正面交锋，胜者将获得更多的声望，而败者也可以发布追杀令，与对方为敌。当然，踢馆或追杀都不会被认定是 PK。

游戏中，玩家可以自由在野外 PK，但逞凶者必将受到严厉的惩罚。情节恶劣者，会"坐牢"。"监狱"的设计，将由一个独立服务器地图构成，想从里面逃出可是相当困难哦！开帮立派也许是大多数人的习惯玩法，但同时游戏也允许玩家背叛师门、弑师篡位甚至颠覆武林，是正是邪，一切都由玩家做主。

记者：听上去相当吸引人的设计，那么在引擎和游戏画面方面，我想现在应该可以公布更新的内容了吧？

王世颖：当然可以，我们准备了一些未公开的游戏画面给大家欣赏（见配图）。这款游戏的引擎是自主开发的，游戏图像为实时运算，最高可达到 8 层贴图，地图场景无缝连接。游戏画面可以 360 度旋转，人物的 3D 模型可以自由调节发色、发型、皮肤、刺青等设定，并且在装备组合上分成了头、手、胸、腿、脚等多个部位，留给玩家自由搭配的可能性。同时根据玩家称号不同，也将拥有一定的造型变化。*（由于封测版本的内容并不完全，所以记者未能见识到角色"72 变"的效果，据说这些内容将在 9 月底前完成。不过看到了新手村的丰富场景，并了解到了一个尚未公开的内容设定——称号。据说游戏中没有职业区分，拥有不同特长的玩家可以在 NPC 处得到各种称号，其中包含了 18 种有独立造型的称号如剑客、刀客等，以及超过 30 种的生活称号如厨师、木匠等……）*

王世颖：与大多数的韩国网游不同的是，《功夫 Online》的地图场景结构是非线性的网状结构。作为玩家出生的新手村，既是一个起点也有可能是终点，玩家并不是一旦走出去就不再回来了，村中有许多任务线，需要玩家反复进行探访，而且新手村不只一个，这样可以避免游戏刚开放时大量玩家涌入造成的服务器拥挤。同时，也可以增加新手村的人气，不会象韩国网游那样，有些地方人满为患而有些地方冷冷清清。

记者：这个设定非常好啊！很期待可以尽早玩到这款游戏。对于目前的游戏进度而言，还有好多内容需要整合，那么面对运营部希望尽早测试的要求，压力大不大？

王世颖：无论是上海腾武总公司，还是北京的研发公司，我们的目的是一致的，那就是要做好游戏，不会拿出个半成品来糊弄玩家，在这一点上我们是有共识的。要说压力，其实更多的是不想辜负玩家对我们的期望。当然，因为我们的研发模式比较先进，所以相信可以完成任务，并且在确保品质的前提下，尽可能的提升开发效率。请大家放心吧！■（文/石子）



A ■名称 Pro Evolution Soccer 5 ■制作 KCET ■上市 2005年10月
■类型 运动〖SP〗 ■代理 未定 ■版本 英文版

MATCH
MASTER LEAGUE
LEAGUE
CUP
TRAINING
EDIT
OPTIONS
NETWORK
This mode allows you to train at your level.

KONAMI
PRO EVOLUTION SOCCER 5
PRESS ANY BUTTON
© 2005 KONAMI

职业进化足球V

2005年的10月，我们将迎来"Winning Eleven"系列的第九款作品，当然在PC平台上，它依然被命名为《职业进化足球V》（Pro Evolution Soccer 5，以下简称PES5）。本次移植的WE9是WE系列在PS2上的最后一款作品，由于WE10已经被SCE"钦点"为PS3的首发独占软件，PES5很有可能也是PC上WE系列的最后一次移植。

盘在操作上，照顾到WE9的另一个平台PSP没有R2键的问题，PC版的玩家除了操作R2外，手柄的L3遥杆可以直接完成横拉球与侧拉球的操作（方向键的90度变向也可以作出拉球动作），这就意味着L3的方向功能被取消了。对于习惯用L3来操作球员移动的玩家而言，这可不是一个好消息。

另一个显著的变化是R2的盘带效果被大幅度修正，前两作中被妖魔化的横拉盘带彻底从游戏中消失。本作抛弃了从WE5时代沿用的动作捕捉数据库，全部球员动作都是由J联赛职业选手重新制作，动作的衔接自然了很多。正是这个原因，游戏也杜绝了很多现实中无法完成的动作（如WE7在高速奔跑中不变速用R2回扣）。R2横拉前后，不同技术等级的选手都会有符合真实情况的附加动作，45度拉球后接加速的动作，球员会用外脚背进行调整。在被贴身的情况下，R2盘带的作用会大打折扣。


本作的AI不会贸然猛扑玩家，即便是这种情况下的封堵


个性化球员的球衫是不塞在球裤里面的

【新动作追加：牛尾巴】"暴牙罗"的招牌动作，与R3马赛回旋不同，牛尾巴并不是大众技能，它的操作方法是三击R2，成功后球员向外侧拨球，然后向内侧收的时候用膝关节带动小腿，脚背抹过球的底部绕到外侧。游戏中只有"小罗"和"大罗"两人才能作出来。这个动作事实上在PS2版WE8LE中就已经收录，实话讲，它的实用程度很一般。

【身体对抗】身体对抗的平衡性会被调整到一个比较合适的位置。只要被贴住，无论盘带精度有多高的选手，都无法从容的发挥过人摆脱技巧，对抗的过程比较符合逻辑，我们将看不到WE7INTER中那种一碰就倒的情况，中后卫要发挥身体优势时，除了手上的动作外，你还将看到胸部明显的发力冲撞动作，是否能破坏对手盘带也不仅仅取决于二者的"平衡度"数值，与二者的身位也有很大关系。比赛中你会发现背身拿球并不是最保险的控球方式，因为如果对方球员的腿很长，他更容易从背后破坏玩家的控球权。无球对抗中还加入了一个倚住对手的动作，身强体壮的前锋可以靠住对手要球，防止对方绕前防守。

整体来说，盘带趋向真实的同时，游戏的爽快与流畅程度会有一定下降，传球的准确度（尤其是直赛球）也被削弱，"长途奔袭"与"过人传直塞形成单刀"两种战术的实用性也会降低。比赛风格方面，PES5更强调拉锯战与阵地战。

技【中距离射门（Middle Shot）】影响大禁区线附近射门的威力，拥有这个特技的球员更能在这一区域吃准球的部位。这个特技一般远射高手都具备，目前官方还没有给出它的具体作用说明，实际操作中感觉它的作用类似斯克尔斯那种大禁区前沿高速插上后的迎球怒射。代表人物：杰拉德

【补位（Covering）】球员会在队友压上后自动填补本方的空当。代表人物：加图索

【助攻型边卫（Wingback）】这是新增的一个位置属性，它解决了整个系列中边卫不分场上状况随意插上的问题，同样占据英格兰后场两个边后卫位置，阿什利·科尔会更积极的插上助攻，而另一边的内维尔在左路进攻过程中不会离开防线一步。如果要发挥助攻边卫能力，还需要在位置设定中将其从SB调整到WB。代表人物：卡福

【影子前锋（SECOND TOP）】锋线上新增的位置，作用介于前腰和前锋之间，典型的"九号半"选手，知名中路攻击型前卫队员都具备ST位置能力，这个位置事实上是锋线球员属性，要设置ST必须将球员从中场提到前场。代表人物：卡卡

【弧线射门】随着现代足球中防守的日益严密，想在阵地战中从容的起脚并不是很容易的事情。本作加入了弧线射门。按□出现力量条后按R2为内脚背带弧度射门，按□出现力量条后按△为外脚背带弧度射门（需要Out Side特技），虽然是大众技能，但它对球员的弧度、射门精确有极高的要求。在射门空间不是很充分的情况下可以用它来赌赌运气。代表人物：卡卡

【弧线传中】边路起球出现力量槽时按住△，传出的是上冲球，与WE7那种又高又飘的劣质传中不同的是，本作中的这种球速度取决于传球人的长传速度数值，速度高的传球可以让球绕过后卫头顶直接找到本方的高大中锋。边路起球出现力量槽时按住╳则传出小贝的那种刁钻的急速下坠球，可以绕过对方后卫打到禁区最危险的区域。

【大力地滚球射门】给斯克尔斯等拥有Middle Shot特技的狂人们独身定做的操作，方法是长按□出现力量条后按R2，它只能在迎球状态下才能操作，因为持球状态按住射门根本没有时间按下R2（等按下力量槽早就蓄满了）。当边路往禁区前沿横传时，玩家控制的插


"暴牙"的突破依然是WE中最为犀利的尖刀

上选手才会有充足的时间助跑，在未得球的状态下输入射门开始蓄力，在触球后松开按住R2,就可以看到贴地直飞球门下角的必杀球。

【守门员大力手抛球】守门员没收来球后直接将球抛给本方中场队员,在对手全面压上来不急回收的情况下有奇效,属于大众技能,守门员随机作出这个动作,使用长传还是短传都可以实现。

【战术任意球操作变更】这个变更也是考虑到PSP的键位安排问题,切换战术任意球发球模式变成了长按L2。R3遥杆的一拨一射操作变成了"L1+╳",L1+□为直接射,L1+长传为直接吊门。需要指出的是,任意球不直接打门而选择短传,也会出现蓄力槽,用来在对战时迷惑对手。


手套、长袖、橘色球,雪地足球三大行头一个都不能少

培【ML/球员成长】WE8中的季后训练给玩家留下了深刻印象——繁琐!由于每个球员都要练,每次训练只对应一两个数值,往往完成一次对主力球员的训练要花费一两个小时的时间。WE9的训练将不再是这种事必躬亲的操作方式,玩家只需要编排每个人的训练日程,然后注意一下他们的数值增长,是不是很轻松?

均衡训练是包括体能、技术在内的全面提升,每项数值的经验值槽都会涨,但涨的不多;个性训练射门、盘带、防守、连携甚至是守门都可以训练,经验值增加较高。唯一费脑筋的操作是在训练开始前玩家必须针对每一个球员定下训练计划,然后按下OK,一切就交给电脑自己搞定了。以上两种训练都会耗费体能,为了达成好的训练效果,在连续数天高强度训练后玩家可以选择休息;最后一项是自由比赛训练。训练期间的友谊赛可以选择游戏中所有登场球队一较高下,本作还特意为玩家准备了几支洲际全明星队。

本作的成长曲线会随着时间上下波动,这就意味着PES5的球员成长不是前作那种"非升即降"的情况了,而是会出现能力的起伏。进入低谷期的球员并不只有被挂牌一条路可走,随着时间的推移,他可以重现振作起来,这个系统可以模拟出类似克雷斯波那种一到冬天就疯狂进球的无厘头事件。考虑到转会操作中无法直接查看球员的成长曲线,本作会在名单后用一个升降箭头来表示球员当前的成长状态,避免宝贵的资金浪费在过气水货的身上。

本作的CPU在转会期间会表现得更为活跃,会出现两三家俱乐部同时相中本队一名球员的情况(一百万第一次、一百万第二次、成交!),电脑也会拿手中的球员与玩家交换。

判【裁判表现】本作的裁判会在判罚时作出各种手势,避免前作中比赛莫名其妙中断的情况发生。例如争抢过程中判罚任意球,裁判会指出罚球方向。判罚后裁判的手会指向罚球点,而不服从判罚的队员则会将球抱住(按照国际足联最新规定,这个动


景深效果依旧是PES系列最具有魄力的特效

作是要吃牌的),然后才将球扔给对方。

越位判罚采用了世青赛上令广大中国球迷深恶痛绝的规则——进攻队员虽然处于越位位置,但只要队员没有触球,就不算越位。这个规则在攻防中也会发挥作用,本方越位的前锋可以干扰对方后卫的跑位,为后插上队友创造条件。

有利判罚的尺度会大为改观,裁判会根据场上的局势判断是否暂停比赛。比较突出的地方是恶意犯规后球如果还在本方控制之下,裁判不会因为出牌而中止比赛,而是让比赛继续,等到死球后对刚才的犯规队员处以追加判罚。

【紧急治疗/受伤】正对前作中受伤后上场比赛提示图标混乱的问题,本作重现设计了提示图标:经过治疗可以继续比赛的队员会以蓝色弧形箭头图形出现在左上方,受伤选手则是黄色十字架与弧形箭头表示出来。在本方队员受伤倒地的情况下,屏幕上出现一个白色感叹号,此时CPU会主动将球踢出边线,等待担架队进场。待重新开始比赛后,玩家可以礼貌的将球踢给对方(当然也是可以不厚道的继续进攻)。同理,对方倒地的情况下,玩家将球踢出界外中断比赛,对方在重现比赛后也会将控球权交还。

新增了两种受伤状况:球员痛苦的倒地,而在没有判罚的情况下自己站起来(装死/拖延时间),还有比赛中莫名其妙出现受伤十字架(模拟身体对抗导致旧伤或者抽筋的情况,在体能不足情况下较多发生)。

他【细化阵形设置】本作的阵形菜单看上去似乎简单很多,只有4-4-2、3-5-2等常用阵形,实际上,在选择一个阵形后,游戏会弹出A、B、C三大类分支阵形,每个种类中会有5-7种位置上的调整,这就意味着同样的4-4-2,游戏可以演绎出超过20种的布置来。

【界面】主标题界面回到了WE6的风格,在比赛界面中,我们终于可以直接看到球员的体能状况了,体能槽位置在主控球员名字的上方,原来占据这个位置的攻防意识槽则被"压扁"竖放到了左侧。比分和时间的显示区域交换了位置。

【雪地比赛】雪地球场并不是白茫茫一片,由于机能有限,大雪纷飞的场面也不会出现。这个模式下的用球会变成桔红色,物理引擎会出现变化,特写镜头中球员会呼出热气。

【直观表现】入场仪式被大幅度简化,杯赛和联赛模式中只有重要场次比赛才会出现完整的入场。入场后会追加两队球员握手的画面(相象一下科勒和卡诺斯如何握手)。换人画面中,因表现不佳而换下的球员会哭丧着脸跑到场下,受伤球员则会一瘸一拐的挪回替补席,而表现抢眼(即有助攻有进球)的球员会带着微笑下场,并会到看台前向观众鼓掌致意。球迷不再是一张白纸,进球后他们会成为镜头的主角,手舞足蹈,摇晃围巾,将热情毫不吝惜的奉献给玩家。■(文/十大恶劣天气)


人球分离系统继续完善,这种球门将也有很大几率脱手

球员数据的更新依然很慢,鲁尼的头发还是没长出来

KCET让劳尔王子又变帅了

B+

■名称 Hitman: Blood Money ■制作 IO Interactive ■上市 2005年12月
■类型 动作〖AC〗 ■代理 未定 ■版本 英文版

终极刺客：血钱
HITMAN BLOOD MONEY

随着《终极刺客：契约》（Hitman: Contracts，后文简称HC）的热卖，这次系列在全球已经卖出了1000万份，成为了Eidos名下销量最好的游戏之一，Eidos也越来越重视这棵"摇钱树"，就在HC发售不到5个月时间，他们很快又公布了新作的消息，它就是《终极刺客：血钱》（Hitman: Blood Money，后文简称HBM），游戏依然交给丹麦制作组IO Interactive开发。由于受到Eidos被收购风波的影响，HBM的开发严重受阻，发售日期也由原定的今年春天推迟到今年年底。与HC的高自由度相比，HBM在玩法上又有了新的突破……

Hitman: Codename 47 | Hitman 2: Silent Assassin | Hitman: Contracts | Hitman: Blood Money

四代的"代号47"

"代号47"成被猎杀对象

众所周知，"代号47"是基因工程的产物，拥有各种残酷的杀人技巧与暴力因子，受雇于杀手集团ICA，经常执行各种难度不同的暗杀任务，"终极刺客"系列的前三作正是讲述了"代号47"所经历的种种暗杀行动，但在HBM中，"代号47"却成了其他杀手猎杀的对象……ICA面临着空前的劫难，一个更强大的杀手机构正在兴起，并且试图剿灭整个ICA，而ICA的成员也接连遇害。"代号47"在一次平常的行动中突然与ICA失去了联络，他预感到自己将会成为下一个目标，于是决定前往美国找出事情的真相。HBM一共有13个任务，在任务数量上远胜于先前的三款作品，而且绝大部分任务的地点都设在了美国，仅有一个任务发生在法国巴黎，"代号47"必须在巴黎歌剧演出的排练期间暗杀目标，可以用枪直接杀死目标，也可以让吊灯落下砸死目标。每个任务都会有几个暗杀目标，这些目标不再是任人屠杀的肉靶，而是更凶悍的杀手，要先暗杀谁？如何暗杀？这些全由玩家自己决定。

由于成为了其他杀手的猎杀对象，"代号47"在执行暗杀任务时还要惕防其他杀手，避免出现"螳螂捕蝉，黄雀在后"的情况。虽然"代号47"在任务中可以乔装成任何人，但他只了解暗杀目标的模样，并不知道是否有其他杀手混了进来，也认不出哪些人是杀手，或许两人在一些场景中会擦肩而过，而其他杀手却能认出"代号47"，因此"代号47"随时都会有生命危险。但玩家根本不必担心会突然跑出一个杀手，明目张胆地将你干掉，因为对方也是杀手，他也要进行暗杀，这就是杀手的职业本能。在拉斯维加斯的一间酒店里，你暗杀完目标，为了制造混乱而拉响了火警，强迫旅客离开房间，朝向电梯跑去，如果你跟着他们一起搭电梯离开的话，那你将死于电梯处，因为某个杀手在电梯附近安置了炸弹，正等着你前来……



四代的"代号47"

改装后的阻击枪特别酷

金钱与恶名

在前几个作品中，每次任务结束后，系统都会对任务的完成进行评价，给予“终极刺客”等各种称号，而且在每个任务之间没有任何的联系，但在HBM中却不同了，评价系统被取消了，代替它的是金钱系统和恶名系统，如果你将一次暗杀任务弄得像一场意外事故的话，报纸只会对“这场意外”轻描谈述，没有人会怀疑是你干的，而你也能获得大量的金钱：如果你在暗杀过程制造了太大的混乱，并放走了一些证人，那报纸的第一版将会刊登你的近照，当暗杀任务越失败，那报纸刊登的相片将会越准确，而获得的金钱会非常少，同时会得到一些恶名值。对于一个杀手来说，恶名值并不是越多越好，恶名值越多意味着会有更多人认识你，也增加了一定的游戏难度。当你恶名值比较高时，守卫的反应会不同，他们会停留更长的时间，或跟着可疑的你，甚至一些细微的动作都会引起别人的注意。另外，在任务中杀害无辜的人也会增加恶名值。当然如果你已经达到了相当高的恶名值，那么可以花钱来减少，例如购买一张新的身份证或找ICA帮忙清除现场，让报纸减少报道的真实度。

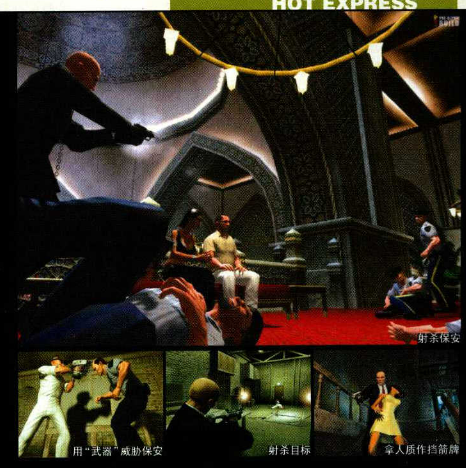
在任务开始之前，玩家都可以利用执行任务获得的金钱来购买新武器或对武器进行升级，甚至可以购买目标更详细的资料，让暗杀行动变得更加简单和完美。在武器库方面，不仅保留了“代号47”的常用武器，如银手枪、W2000阻击步枪、钢丝线等，也增加了一些轻型武器、远距离武器、普通道具、毒药、闪光弹和定时炸弹等等，玩家必须花费一定金额才能获得这些武器，其中对W2000阻击步枪改造时会有超过50个选项，如增加夜视仪、提高射击范围和精确率、装备穿甲子弹或改造拥有子弹夹的自动步枪等。武器库的出现，也意味着游戏的自由度又得到了扩展，玩家可以为每个任务选择合适的武器，不必像以前一样使用已经设定好的武器。


乔装成服务生
挟持保安
用“武器”袭击保安
将圣诞老人推下楼

更丰富的细节动作

IO Interactive在开发HC时曾承诺会为游戏增加一些更为真实的动作，但事实上却一点没有增加，而这次，他们将一早准备好的动作加入了HBM中，使得游戏的细节动作更加丰富。从E3公布的演示可看到，强化了跳跃攀爬的能力，“代号47”不仅可以在两阳台之间跳跃，还可以在阳台上跳起抓住屋檐，迅速爬上屋顶。玩家甚至可以撬开电梯盖，隐藏在电梯顶，当目标乘坐电梯时，倒挂着身子用钢丝线将其勒死；庞大身躯的“代号47”可以在窄小的墙壁间行进；可以利用现场的任何道具来打晕对方，如棒球棍、杠铃等，当对方晕倒在地后，可以上前将其衣服扒下，并将他身上的武器搜出，最后可以将他或尸体扔进垃圾桶、冰柜里隐藏。“代号47”还增加了推搡动作，当你看到目标站在阳台上，你可以上前一把将他推下楼，从而让人觉得这只是一场意外。

此外，HBM还新增加了一个“胁持系统”，“代号47”可以一只手挟持着NPC，另一只手则拿着手枪，在此状态下，其他NPC不会轻举妄动，你可以当这个NPC是挡箭牌，可以威胁他说出重要的情报。为了配合“胁持系统”的使用，游戏允许“代号47”将枪隐藏在身后，这样方便玩家挟持NPC。当你挟持着NPC时，还可以实现其他动作，例如将NPC挟持到其他地方，或者用枪将他击晕，而且挟持NPC并非一定要使用手枪，你还可以使用麻醉针或其他锋利的武器。

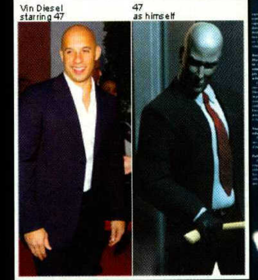

射杀保安
用“武器”威胁保安
射杀目标
拿人质作挡箭牌

全新打造的冰河引擎

“终极刺客”系列从一代开始就一直在使用冰河（Glacier）引擎，但每次的开发都会对引擎进行加强，这次也不例外，引擎和脚本全部重新编写，得到大幅度强化的引擎支持最新的ShaderModel3.X，并支持基于环境极为真实的反射效果，除PS2版外，PC版和XBOX版都支持动态柔影效果和新的角色渲染系统，并利用了法线贴图、自投影和边缘加亮等技术，游戏之所以能增加如此多的动作，很大程度上多亏了这个强大的引擎。从“代号47”那随风飘动的领带、脸上的颊骨可以看出画面的细致，“代号47”的脸型也发生了一些变化，额头上出现了皱纹，眉毛细了很多，眼神更加凶狠，肤色由原来的黄色变成了灰色。在HBM中，不仅只是画面得到了保证，更重要的电脑AI也得到了加强，NPC的行动将更为人性化，会根据周围环境的改变而作出各种反应，例如会根据血迹来调查可疑的情况。在音乐方面，IO Interactive再次邀请作曲家Jesper Kyd进行合作，这已经是他第四次为“终极刺客”作曲，他还会沿袭之前的交响曲风格，配乐依然由布达佩斯交响乐团负责。

《终极刺客》电影版

由于“代号47”的形象已经深入人心，因此二十世纪福克斯公司决定与Eidos合作拍摄一部《终极刺客》电影版，由Charles Gordon（代表作《虎胆龙威》）、Ardrian Askarieh（代表作《间谍猎人》）和Eidos的市场及通信部副总裁Paul Baldwin担任制片人，而“代号47”的扮演者则由著名影星文·迪塞（Vin Diesel）担任，他曾是电影《星际传奇》的主角，同时也是游戏爱好者，并拥有一家游戏工作室。另外，电影将不会与HBM同步，目前暂定上映时间为2006年。■（文/神之影）




文·迪塞

A ■名称 Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter ■制作 UBI Software ■上市 2005年第三季度
■类型 动作〖AC〗 ■代理 未定 ■版本 英文版



幽灵行动：次世代战士

故事发生在2013年的墨西哥，墨西哥极端分子在美国总统访问墨西哥城之际将其绑架，他们的目标是核弹发射按钮，更为危急的是恐怖分子使用催眠手段获得了核弹发射密码的一部分，玩家所率领的21世纪概念化特种兵团"Ghost"的任务是在地球回到石器时代之前营救总统，并中止核弹发射程序。

光看Ghost Recon这个在FPS领域并无号召力的品牌，与"小队战术射击"这种烂大街的游戏模式，这款幽灵行动的正统第三作似乎并无期待的必要。其实我们忽略了一个信息——这款以次世代步兵为主角的游戏，它也是微软为次世代主机微软XBOX360钦定的首发软件。对PC玩家的好消息是，无论XBOX360是否能在11月14日准时发售，游戏会在第三季度以《Ghost Recon 3》的名称在PC平台上登场。这款游戏的框架已经与常规意义上的FPS没有太多的相同点。在游戏所营造的未来战场中，玩家不再是一个需要冲锋陷阵的步兵战斗单位，而是沟通整个战场系统的信息单元，它所玩的不是令人热血沸腾的搏杀，它的游戏方式基于"综合战士系统"(Integrated Warfighter System)。

次世代装备

弹道艺术家"攻击型头盔】：本体可防御9mm（500米以外）、5.56mm（200米以外）、7.62mm（500米以外）口径子弹直接射击。它由三个模块组成：左侧是微型数码摄像机，玩家所扮演的小队队长可以在游戏中实时切换到本队任何小组的视角，也可以以最多五人的画中画模式监控战场。右侧为激光照射模块，从某种意义上来讲，它比玩家的武器更具有战术价值，玩家就是通过它来引导空中力量投放精确制导武器来摧毁重型目标。



【Cross-Com实时战场数据链显示模块】位于玩家护目镜左侧的微型液晶片，最多可以占据画面的一半，它用以显示战场动态，包括队友GPS定位、敌人位置、各战斗单元弹药储备等战场信息。配合头盔上的火控计算机，它可以完成以轮廓线方式标定敌人位置、提示设计提前量、预测弹道误差三项功能。

【士兵体格监视系统（Warrior Physiological Status Monitoring System）】医务兵的默认装备，可以在100米范围内监控10名队友的健康状况，其心跳、体温、血压数据可以显示在Cross-Com系统中。这个模块也可以被一般士兵使用，用以在医务兵人员不足的情况下判断受伤人员的伤势，标定优先处理顺序。此外体温探测可以用来隔墙发现敌人，而心跳探测则可以用来甄别混在平民队伍中的武装分子，大街上那些神奇慌张心跳过快的当然就是作贼心虚者啦。

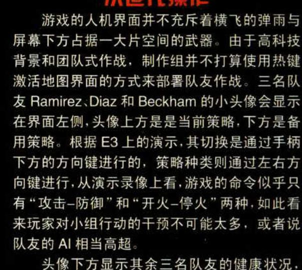
【M5突击步枪】M4步枪的下一代，制作组别出心裁的将M5注册成了商标，倘若陆军的下一代制式步枪真的叫M5……它一反北约制式小口径步枪设计，使用6.8mm子弹，理论射速900发/分，有效射程800米，标准型配有40mm榴弹发射器。模块化设计是它的一大特色，玩家可以根据任务类型对其安装支架、强化枪管、光学瞄准镜、大容量弹鼓来将其改造成为狙击枪或是班用机枪。



次世代操作

游戏的人机界面并不充斥着横飞的弹雨与屏幕下方占据一大片空间的武器。由于高科技背景和团队式作战，制作组并不打算使用热键激活地图界面的方式来部署队友作战。三名队友Ramirez、Diaz和Beckham的小头像会显示在界面左侧，头像上方是是当前策略，下方是备用策略。根据E3上的演示，其切换是通过手柄下方的方向键进行的，策略种类则通过左右方向键进行，从演示录像上看，游戏的命令似乎只有"攻击-防御"和"开火-停火"两种，如此看来玩家对小组行动的干预不可能太多，或者说队友的AI相当高超。

头像下方显示其余三名队友的健康状况，有四个绿色空格代表，如果四个空格显示为黄色，则代表该队员体力需要恢复。有意思的是在选择队友部署时，健康条下的心率是一个重要的参考，如果健康条是黄色而心率较高，则说明队员在刚才的战斗中体力消耗过大，需要暂时的休息，不能顺利的完成大范围穿插作战任务；而健康条为绿色心率过高，则说明他现在的情绪很不稳定，不能保证狙击、拆弹等任务的完成。■（文/十大恶劣天气）









恰逢纪念二战结束60周年之际，国内开展了一系列的纪念活动，电视媒体也进行了相关的报道，但对于我们这些游戏玩家来说，体验真实的二战游戏也是一种纪念。论真实性，"闪电战"则是其中的佼佼者，经历两部资料片后，《闪电战Ⅱ》（Blitzkrieg Ⅱ）也将呼之欲出，其开发商依然是Nival Interactive，他们也因开发《英雄无敌Ⅴ》而名声大噪，毕竟担负着复兴"英雄无敌"系列的重任。

将二战进行到底

与前作一样，《闪电战Ⅱ》的主题依然还是那令人难忘的二次世界大战，战场以西线、北非和太平洋诸群岛为主，因此大家能在游戏中看到包括斯大林格勒、北非对抗、反攻柏林、太平洋战争在内的著名战役。根据这些战役的选取范围，游戏中可控制的势力分化为四个，分别为苏联、德国、美国和英国，同时也出现了日本、法国和意大利三个不可控制的势力，所有任务都将围绕着它们来展开。任务总数更是达到了前所未有的68个，每个势力的任务都有各自的特点，例如美国以海战为主，英国则以空战为主。游戏还采用了新的任务系统，在任务编排上显得结构化和自由化，每个势力有4个时期，每个时期有5个任务，第5个任务为最终之战，只要完成其中两个任务即可开启这个最终任务，任务系统也由原来的单路线向多路线发展，即完成某个任务后，战略地图上会有2-3个新任务可供玩家选择，由于前一个任务中的剩余部队将会保留到下一个任务，玩家则可根据剩余部队的实力来选取合适的方向，它能给予了玩家一次重整旗鼓的机会，使得玩家拥有足够的兵力来迎接最终战。

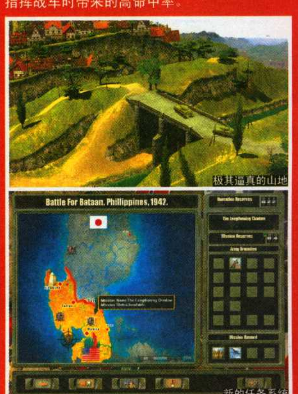


指挥官界面

可玩性得到提高

为了体现真实性，制作组在单位数量和数据上花了大量的时间，《闪电战Ⅱ》中可控制的单位将达到300种以上，其中步兵类型为60种，车辆类型为200种，而可操作的海军和空军也会首次出现，作战单位依然根据真实数据设计而成，而一代的绝大部分数据得到了保留，但也对一些单位进行了"真实"的改进，例如坦克在行进中无法开炮，防空炮的威力被降低。每个单位都存在一个经验系统，它们通过战斗来积累经验，当经验增长时，单位的战斗能力会随之提高，同时还会提高移动速度和攻击速度、扩大视野范围和攻击范围、减少填弹时间等等。

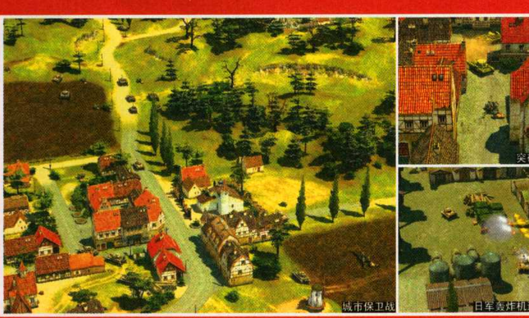
为了提高可玩性，《闪电战Ⅱ》引入了《代号：装甲》的战前购买系统，玩家可在任务开始之前购买作战单位，购买这些作战单位需要消耗一定的军队点数（Army Point，AP），这些AP值则根据军衔的大小来获得，如果你是中尉，完成一个任务能得到10点AP值，如果你是指挥官，则能得到12点AP值，虽然只多了两点AP值，但可别小看这两点，它能购买两辆重型KVI坦克，或者六辆T-34装甲车，或者六个步兵排，只要能合理利用这些AP值，几场战役之后，你会拥有一支庞大的军队。在游戏中，玩家可以将指挥权委任给不同兵种当中的指挥单位，从步兵到机械化部队，一共有17种指挥官单位，这些指挥官单位将通过任务指挥而得到额外的经验值或特殊技能，如将军可以使他所领导的所有步兵部队都拥有挖战壕的能力，以减少伤亡。另外，在一些任务中，游戏还增加了特别的英雄单位，它们都各自拥有特殊的能力，能突出二战领袖的力量，例如丘吉尔擅长穿上敌装混入对方营地收集情报，但不具备米歇尔指挥战车时带来的高命中率。



极其逼真的山地
新的任务系统

一场真实的战争

新引擎的开发，也意味着伴随Nival Interactive擅长的2D引擎就此光荣引退，《闪电战Ⅱ》采用了全新的3D图形引擎，对建筑物、场景、作战单位的模型进行了重新设计，它们在战场上都能够被破坏。随着战斗的进行，游戏中的时间也会发生变化，天气和日夜更替会影响军队的行动，它们共同构造了一个真实的战场。这个引擎带来的不只是画面上的改变，更重要的是，电脑AI进一步提高了，敌人会寻找你队列的弱点，会清除布雷区，并且聪明地指挥空军，你会在游戏中面临更困难的挑战。在必要时刻，玩家还可以呼叫空中单位进行支援，但次数有限，这也要求玩家掌握目标的精确位置。■（文/神之影）


城市保卫战
突破敌人的防线
日军轰炸机进行高空轰炸

B+

■名称 Sniper Elite　■制作 Rebellion　■上市 2005年10月
■类型 动作〖AC〗　■代理 未定　■版本 英文版

SNIPER ELITE 狙击精英

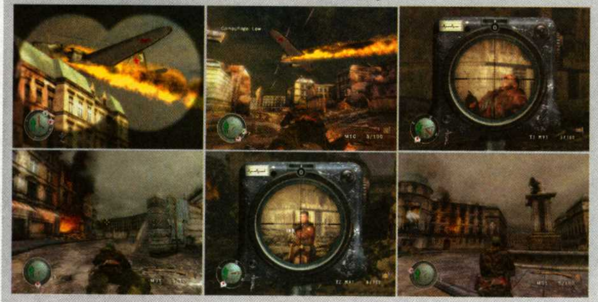


1945年，随着盟军进军柏林，德国法西斯的末日即将到来。在总攻开始前，美国战略情报局(CIA前身)获得了德国的原子弹即将研制成功的情报。德国的V2火箭已经全部被摧毁，为了防止丧心病狂的纳粹将核弹直接在柏林引爆，玩家所扮演的狙击精英小组在战役开始前一周潜入柏林，你必须在1945年4月16日的总攻前破坏核计划。同时，为了避免冷战核对峙时代的到来，玩家的另一个任务是避免核技术资料落入东线军队手中。

玩的就是专业

游戏并不是传统的FPS类型，很多任务中你所要发射的子弹不会超过两位数。犹如一个战场中的猎手，玩家需要在观察与等待中，寻找一击必杀的时机。游戏提供了四种难度——Rookie、Cadet、Marksman、Sniper Elite，这些难度会影响敌人的AI、地图的大小、任务目标的完成度，甚至是望远镜和狙击镜切换的时间——在“狙击精英”难度下，主角从观察到瞄准要像真实战斗那样有一个过程，而在菜鸟模式下则是一闪而过的。显然，想要扮演真实的狙击手，只有在Sniper Elite模式下体验。专业模式下要求玩家像一个真正的狙击手那样考虑战场中的一切因素，例如风力、湿度、气压(高度)，玩家的身体状态也是一个很重要的因素，在快速跑后的瞄准会由于急促的呼吸而变得困难，即便是正常状态下的瞄准，玩家的战术姿势也会影响准星的不规则移动；同样的卧姿射击，枪管有支撑和没有支撑都会影响弹着点。游戏有一个屏住呼吸的选项，可以让玩家在5秒钟时间内凝神聚气调整准星。

专业模式中，罗盘不会在受到攻击时显示敌人的大体位置，观察员会告诉你“十一点位置，风向偏左，风力六级”，而在单枪匹马的任务中，你只能通过声音来判断黑枪的方向。值得一提的是，游戏和Doom3一样支持6声道，当然，即便拥有6声道系统，游戏中要做的第一件事情还是就近寻找隐蔽——如果刚才那枪没有导致Game Over的话。



玩的就是战术

狙击手题材并不意味着玩家对方向键的利用接近于0，为了活着进入下一关，你必须掌握掩蔽技术、行进与撤退路线的选择。侦察和使用地图也是高手的必修课。游戏的任务类型分为暗杀、支援与潜入三种。暗杀任务中会提示目标出现的时间，在开枪前，玩家有充分的时间寻找最佳位置，除了方便射击以外，玩家还需要给自己找好“后路”，在任务完成后迅速全身而退，所以钟楼、水塔这些电影中狙击手们的藏身之所只能是导演们的一厢情愿了。支援任务是在小规模战斗中充当友军的“迷你火炮”。高超的敌兵AI可以“帮助”玩家实现一些真实的狙击战术。如在射击移动目标时，射击头部固然是最理想的办法，但一旦没有射中，目标就会寻找隐蔽，因此玩家可以选择瞄准他的躯干部位，这样还可以顺便拿那些前来救援的敌兵赚一些“外快”。尤其是单枪匹马阻击大队敌人的情况下，玩家不但要射得准，更要懂得利用场景不停变换狙击点，让自己成为敌人眼中的幽灵。







玩家的主要装备是望远镜和狙击枪，望远镜并不是一个可用可不用的东西，除了放大目标，它可以提供更大的视野，因为本游戏的狙击界面是独立的(即只显示瞄准镜视野，不像DF那样还有全景)。它的另一个用途是撕破敌人的伪装，专业模式下的敌人不但懂得隐蔽，还精通使用野战、城市、沙漠三种伪装色保护自己，尤其在与狙击手的较量中，望远镜就是玩家的眼睛。战场上遗留的武器均可以自由采用，这方便了玩家自卫的要求。一些方便撤退的装备会在关键时刻挽救主角的生命，这些装备包括雷管、黏弹、诡雷、绊发雷、捕兽架、烟雾弹。

无论是DF、CS还是COD，狙击手均扮演着一个队伍的灵魂人物，这款单独以狙击手为主角的游戏究竟如何，让我们拭目以待。■

(文/十大恶劣天气)



当《英雄萨姆:首次遭遇》(Serious Sam:The First Encounter)于2001年推出的时候,许多玩家都不由自主地沉浸其中,原因只有一个,就是让人大呼过瘾的激烈战斗。大家可能还记得Croteam先前曾推出的名为《英雄萨姆:二次遭遇》(Serious Sam:The Second Encounter)的游戏,但那只不过是资料片性质的作品,真正全新的《英雄萨姆Ⅱ》(Serious Sam Ⅱ,后文简称SS2)还在紧张开发之中。

游戏时间增长了

SS2的故事开始于《二次遭遇》的结尾部分,萨姆·斯通(Sam Stone)追击恶棍门托(Mental)进入太空。在天狼星(Sirius)上,当地的居民请求萨姆帮助他们寻找一枚大奖章,用以打败邪恶的门托。当然,这只不过是游戏开发者让玩家在各个行星上往来穿梭的借口,使玩家不断地从一场激烈的交锋进入下一场疯狂的战斗。为此,玩家将要走遍7个完全不同的世界,加上隐藏关和奖励关,需要打穿40多个关卡才能完成游戏。据说,游戏时间比《首次遭遇》和《二次遭遇》加起来还要长,并且为了避免玩家对同样的环境产生厌倦,每个世界中的场景还会发生戏剧般的变化,比如经常出现陷阱或帮助玩家完成任务的NPC等。游戏开发者保证玩家将不会像以前那样只用一个晚上就能够简简单单地通关游戏,而且从中获得的游戏乐趣也将大幅度提升。

游戏引擎改进了

为了让游戏品质更上一层楼,Croteam对先前的游戏引擎做了明显的改进,打造出新一代的游戏引擎Serious Engine 2,不仅增强了图像处理功能,而且提高了游戏性。比如,游戏中高度化的交互环境几乎可以让玩家破坏每一件东西。而敌人在战斗中的反应也不再是一股脑地向前冲,当一队怪物中的头目被杀死后,剩下的敌人则会四散奔逃,充分体现出了高度的人工智能化。不过,最让人期待的还是Croteam和2K Games想要"打破吉尼斯记录的野心"。或许有的玩家认为这是开玩笑,但是同时在屏幕上出现几百个敌人,在FPS游戏中应该也算是破了记录吧。在SS2中,玩家就会看到这样的情景,根据萨姆所在地点的不同,200-300个敌人将同时出现在屏幕上,气势颇为壮观。不过掉回头想一想,萨姆可怎样才能对付这些都能把自己踩死的敌人呢?













武器装备强化了

在游戏中,敌人不仅数量多,而且"品种杂"。从巨大的蜘蛛,到肌肉僵硬的笨重变异人,再到白化变种的大猩猩,加上前作中那个"炸弹脑袋"自杀怪也回来了,玩家将要面对40多种怪物的挑战。为此,萨姆自然也要装备一些更具威力的武器,才能对抗敌人猛烈的攻击。除了必备的霰弹枪和离子枪之外,游戏中还增加了一些卡通化的武器,比如一种可以弹射出鸟人的加农炮,当其充满能量的时候,能够喷发出浓烈的蒸汽;还有一种携带炸弹的鹦鹉,发射的时候就如同自动巡航导弹一样冲向敌人。不过,如果它找不到附近的目标,它将会朝着玩家反射回来。威力最大的还要说是超级毁灭炸弹,爆炸的时候能够摧毁屏幕上的所有东西。拥有了这些武器,相信萨姆在对抗敌人的时候就能够轻松很多。另外,游戏中还增加了一些交通工具,其中Rolling Spike Ball行动的时候就像是一把转动的轮刀,无论是外观还是性能都给人留下了深刻的印象。



总的来说,SS2仍是延续了前作的风格特点,着重强调战斗的激烈性,并且新增的怪物和升级的武器更是加大了战斗的刺激性。对于喜欢"萨姆"系列游戏的玩家以及喜欢FPS游戏的玩家来说,这是一款不可多得的好游戏;而对于那些不太热衷FPS游戏的玩家来说,这也是一款值得推荐的游戏,"无须动脑,只须动手"的游戏方式将带给大家一段令人愉悦的旅程。■(文/Oscar)

■名称 RF Online	■制作 韩CCR	■上市 2005年底
■类型 网络角色扮演[MMORPG]	■代理 广东数据通信	■版本 中文版

B

RF 外太空的文明



文/网先队·牙牙

对古老文明和未来世界的想象是人们最乐意做的事，现今的网游多半都是对古文明的缅怀，既而展开幻想，典型的东方武侠和西方奇幻就是个例子。而人类对于未来那些未知的幻想也是异常精彩的，对于科学高度发展的世界，发挥充分自由的想象，例如高级的飞船、光剑、机甲等等要素，就勾勒出了一个科幻的世界。基于科幻概念的网络游戏，目前并不多见，《RFonline》就是这样一个典型的科幻网游。但说起《RFonline》(以下简称RF)登陆中国可是费了一翻周折，先是万马公司宣布代理，之后又因为无法知道的原因万马宣布破产，游戏停运。时隔一年后，广州数据通讯有限公司成为RF的新运营方，由此上演了RF第二次登陆中国的戏剧性场面。也许这就是所谓的好事多磨吧，不论谁代理，能玩上这款游戏，中国玩家就是很幸福了。

不能不谈的种族

现在的网游中种族、职业都快成为固有的东西了，放眼望去，种族固化在人类、精灵、兽人的圈里，职业则基本上就是战士、法师、牧师这些，就连国内基于东方文化背景的游戏，都赫然有"铁三角"一样的职业设计，最多换个名字而已。令人很无奈，能不能来点新鲜的?

再看RF的种族设定，笔者眼前一亮，三种族中的阿克雷提亚族，是一个为了追求不灭而最终成为机械人的种族，也就是说这个种族的人都是机械人，太酷了！别的不说，就机械人的完美外型，笔者就很期待。这个种族的人拥有巨大的力量，所以他们可以控制象激光炮这样杀伤力巨大的远程武器，配合上已经机械化的身体，他们就是一部毁灭机器。当然要驱动这强壮的机械身体和激光炮，能源的消耗也是非常大，所以他们不停的发动战争，来满足自己在资源需求上的不满，所以他们是罪恶的源头。

在这个科幻的大陆上还有一个因信仰而存在的种族，那就是克拉族，对于自然的了解，对于宗教的信仰，让他们拥有了可以歪曲空间，从而达到召唤灵界生物的能力，熟练的掌握古老的自然魔法也是他们的拿手绝技，这是一个精神能力极度发达的种族。

当然人类是无处不在的。人类完全发扬了自己的科技，蒸汽文明的高度发展为人类带来的是机甲这种装备的出现，人类坐在驾驶仓内控制着它进行战斗，还可以为机甲装配那些高级的武器，来达到对抗阿克雷提亚族的高速机械化军队的目的，想想也是，如果让肉身凡胎的人类去和浑身钢筋铁骨的机械人打，也是难为人类了，就算是给人类一把巨大的激光剑也无法跟阿克雷提亚族巨大的激光炮相抗衡哦！机甲是人类在这个科幻世界中赖以生存的法宝。







看完这些种族介绍，还有游戏的宣传图，笔者首先想到的是《机器人大战》，那可是机甲游戏的扛鼎之作。游戏也是通过升级装备来提高机甲的攻击力，看完克拉一族的介绍和游戏CG后，笔者想起了《JOJO奇妙的冒险》，漫画中的数代JOJO就是靠着召唤所谓的替身进行战斗的，其实替身也可以等同于克拉族召唤的灵界生物了，尤其是官方的宣传画的画风非常象JOJO漫画。还有就是游戏CG中不停出现的蒸汽设备，宛如笔者打了9遍的《樱花大战》。将这些成功的游戏和漫画中的要素聚集起来打造的科幻世界，精彩是有它的理由的。在科幻的世界中经常都是因为种族的过度发展，导致了能源的供应不足，为了生存而展开了资源的掠夺，RF也是在这样一个故事的背景下展开的。三个种族都是为了唯一的目标，那就是在诺拉斯太阳系中掠夺足够自己生存的资源。

完全的科幻风

RF的画面中规中矩，精细度算比较高的，光影运用也比较合理，韩国做的游戏也少有画面差的。但是说到游戏画面，不能光看画质，要看画面里的东西是什么，这里我们可以看见巨大的基地，在这个基地的正上方有两台巨大的机关炮，这显然就是科幻世界中的要塞。不但如此，到处还可以看见机械化文明高度发展的建筑，那都是属于未来的建筑，在官方的宣传CG上我们更是屡次看见大型的运输飞船，还有在陆地上擦地飞行的蒸汽机车。RF的武器可谓是个不小的亮点，造型都硕大无比，而且外观精美，不光是大多数游戏中的剑、弓、杖，还有象火枪、激光枪这样的现代武器。配合上华丽的魔法，随处可见的机械人，以上的一切构成了一幅完美科幻世界的画面。



资源争夺战

在RF中，三个种族以三足鼎立的形式存在于大陆上，而在三族交界的地方是资源矿山，这是所有种族赖以生存的命脉，因此这里的战斗会非常频繁。各位矿工兄弟们要注意安全哦！每个新手玩家都会获得一个挖矿机和一节电池，找杂货NPC买上一份矿区的地图，然后就可以出发了。

当然种族仇恨会让一些玩家在矿区发生战斗，所以在游戏中会有水晶战，三族精英悉数登场，打破对方种族守护的水晶，就可以获得水晶战的胜利，而获胜的一方可以拥有中央矿山独自采集矿石6小时的采矿权。由于水晶战是三族都参加的，所以变数非常大，种族的牵制、地形的利用都是水晶战的重点，这是RF的一个亮点。

在资源采集权的争夺之上还有几种形式的战争，行星战、国家战、基地战、资源战等4类。





基地战是国家战的一种形式，看谁能更快占领行星的主要据点，占领一个基地，玩家可以从占领区周边开始慢慢扩大行星的主导权。行星战是争夺领地的初始点，所有国家的最小单位是行星。通过占据多少行星衡量国家的力量，虽然是最基础的战争，却也是最重要的战争。国家战脱离种族概念，是一个独立形态的集团，以行星为基点。有了国家，就要为国家的生存进行资源战，资源是引领经济的原点，是种族能不能富裕、富裕多少的衡量标准。这些战争的目的只有一个，那就是获得资源。

玩家自主的经济系统

为了资源大打出手是有原因的，在RF中每个玩家采集到矿石后，都会获得资源值，这些资源值可以去向NPC兑换报酬，同时国家也会随之发展。如果玩家采集的资源丰富，国家就会欣欣向荣，商店道具价格优惠，品种丰富。而且三族之间的贸易还存在着汇率，汇率是动态的，按市场来定的，经济系统的设置将一改以往游戏中个别人巨富的现象，就算你富了但是国家穷了在RF中也是无法玩转世界的。所以，将自己本国的经济发展彻底推动起来，才是RF的王道。国家的概念在这个游戏中真正存在了，因为它有着现实中“国家存亡匹夫有责”的基本形态。

自由的职业系统

RF的职业特殊，跟其他游戏不同，它的职业只设置了几个趋向，并没有一个严格的界定。RF拥有的趋向分别是战士趋向、巡逻骑兵趋向、巫师趋向、工匠趋向。强调一下，阿克雷提亚这个种族是没有巫师趋向的，这些机械身体完全是科技文明发展的产物，他们是绝对不会去依靠古老的魔法来战斗的。这4种趋向是看人物状态分点而定，RF的属性跟别的游戏不同，并不是普通的力量、敏捷、智力等等，它的属性点共有6类，分别是近距离战斗、远距离战斗、独特装备、魔法熟练、盾牌熟练、防御能力。这里只对独特装备做下解释，在三族之中达到一定等级后，种族自身的能力就会体现，人类可以操作机甲、克拉可以召唤、阿克雷提亚可以控制大炮，这个独特装备加点，就是针对三族能力等级提高设定的。

游戏中武器用以区别各职业，但是分点是自由的，比如战士将近身熟练提高的同时，也可以掌握远程武器的熟练，达到双修的目的，也有的达人达到3修，可是这样实在是太累了，笔者觉得完全没有必要，双修已经很好了。



笔者对熟练度的看法是，不要勉强去修炼熟练度，普通打怪升级就好，等级拉高再去拉熟练度就可以了，如果刻意的强调熟练度去压级，是得不偿失的。

RF的战斗是非常多的，尤其是大场面对战，而游戏要求的配置是非常合理的，一般的网吧机器都应该可以流畅运行。RF的概念是新鲜的，毕竟科幻题材的游戏少之又少，而且游戏中的要素都是针对现今的年轻人的口味，年轻人对太空充满遐想，星舰、光剑、外星人已经有够吸引我们了。《RFonline》是值得笔者期待的，一个充满神秘的未来行星世界，又有谁不想知道那究竟是个什么样子呢？■

B

■名称 猛将 Online ■制作 久游网 ■上市 2005年第三季度
■类型 网络角色扮演（MMORPG） ■代理 久游网 ■版本 中文版



《猛将 Online》是一款由久游网自主研发的全新3D网络游戏，游戏以中国历史上猛将最多的时期——三国为历史背景，玩家将在那个乱世之中扮演一名普通武将，通过自己的努力最终成长为一代猛将。

除了一般网络游戏所具备的系统外，《猛将 Online》在战争系统和互动系统方面颇下了一番功夫。可以说，这是一款推崇和强化玩家间相互PK的游戏，在合作的大准则下，突出了个人英雄主义。

国战

三国的历史之所以吸引人，便是因为国家势力之间无休止的争斗。在《猛将 Online》中，你将有机会亲身去体会那三国会战的庞大场景。

《猛将 Online》的国战系统将使用特定的国战地图，并且没有参加人数的限制。所有玩家都可以通过特定NPC将自己传送到所属国的大本营，进入国战地图。在国战中，所属国的猛将NPC也将登场亮相。战争的方式相当随意，可以各自为战，也可以两国联合起来对抗一国。国战一旦开始，短则数小时，长则数天，如果玩家希望离开国战地图，也可以通过NPC再传送出去。





攻城战

三国历史上，关羽败走麦城是最让人扼腕叹息的一战。在《猛将 Online》中，你将有机会成为麦城的城主。

帮会的帮主可以带着"攻城令箭"（攻城令箭会从BOSS身上掉落）到麦城去找麦城军事大臣，申请攻城战，申请攻城战需要100万的费用，申请之后攻城令箭即消失。一旦申请成功，在周六晚上的7点，麦城便会进入攻城备战期。

经过一个小时的备战期，晚上8点到10点是正式的攻城时间。攻城方需要夺取位于麦城中央的旗帜，守城方则必须阻止对方的行动。截至晚上10点整，拥有旗帜的一方将成为下一任麦城城主。

监狱战

一旦玩家的PK值过高变成红名，便有可能被系统投入天牢。当然，真正的猛将是不会被区区天牢所围困的，此时，你可以采用越狱的方法逃出天牢。

《猛将 Online》中的越狱并不是要杀死天牢看守NPC那么简单，而是要杀死其他被同时关在天牢中的玩家才能实现。被关起来的玩家通常都是杀人无数的高手，唯有在这群高手中杀出一条血路，才能证明你的实力。

不过需要注意的是，越狱时如果死亡掉落装备，其他人是无法拾取的，这些装备将会被系统回收作为比武场的奖品。

帮会战

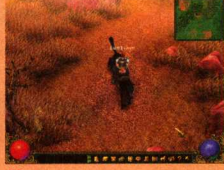
在游戏中，志同道合的玩家可以组建一个属于自己的帮会。帮会之间可以进行帮会战，也可以相互结盟。不过成立帮会可不是一件容易的事情，首先帮会成立人员的等级要达到20以上，并拥有不少于100万的货币。除此之外，成立帮会还需要拥有特殊物品——象征兵权的"虎符"。

天下大乱

除了上述战争形式外，《猛将 Online》还有一个独特的"天下大乱"系统。"天下大乱"系统是由最基本的帮会战触发的，在帮会战中，敌对帮会的玩家有可能在死亡后掉落鼎，以及青龙神像、白虎神像、朱雀神像、玄武神像等特殊物品。一旦收集到足够的"鼎"，便可触发"天下大乱——国家篇"。此时所有的国家都将变成敌对状态，杀死别国玩家将会为本国增加国家积分。战争结束后，获得最高积分的国家将成为胜利者，此时系统会遣出大BOSS董卓出现在获胜国的都城，杀死他后将会掉落不少高级装备。

如果收集到足够的"青龙神像、白虎神像、朱雀神像、玄武神像"，便会触发"天下大乱——帮会篇"。此时所有帮会将变成敌对状态，杀死对方成员将为自己的帮会增加积分，积分最高者将会获得系统提示大BOSS的出现地点。

在"天下大乱"中，正常地图上的所有怪物都将消失，此时要获得经验值只有通过两种途径：一是杀死敌对玩家；二是前往"天下大乱"时才会开放的地图——"太阳岛"，杀死岛上的怪物。





结义

三国的"桃园结义"被视为结义的典范，游戏中，你同样能够与志同道合、兴趣相仿的其他玩家结义成为兄弟姐妹。

《猛将 Online》中的结义人数最大为5人，结义时必须拥有特殊道具"鸡血酒"。一旦结义，玩家便可使用特殊技能"移花接木"。当一个玩家对其结义的兄弟姐妹使用"移花接木"后，一旦对方死亡，便会由自己来代替对方，此时被保护对象将会瞬间拥有替代死亡者HP上限一半的生命值，获得新生的机会。

拜师

新人如果希望尽快成长，最好的方式就是投拜一位明师。在《猛将 Online》中，一名高等级玩家最多能够同时拥有三名低等级玩家作为徒弟，而一名徒弟最多只能跟随一位师父。

师徒组队时，将会获得比单人练级高得多的经验奖励，这对低等级徒弟来说无疑是一个升级最快的办法。而一旦徒弟的等级达到一定程度可以出师后，师父也将会获得非常可观的声望值。

婚姻

在《猛将 Online》中，只要性别不同的两个玩家达到一定等级便可以结为夫妻。此时夫妻双方能够通过"结婚戒指"快速移动到伴侣身边，这个功能在练级和PK时非常有用。

最有趣的是，《猛将 Online》中的夫妻还能够生儿育女。结婚后的玩家可以通过求签获得怀孕机会，在获得怀孕信息后一段时间便可以接生。当玩家有了孩子后，便可以使用新技能——"携子上阵"，此时的孩子便如同宠物一样能够被召唤出来，控制孩子的方法也与宠物大同小异。与宠物不同的是，孩子除了能够升级之外，还能披挂上玩家给他的装备，从而令威力变得更大。■





3D场景，Q版人物，清新可爱的画面，独一无二的海盗生涯，规模宏大的海战、陆战、岛战……这一切，构成了《海盗王 Online》的独特魅力。8月6日，《海盗王 Online》公测启动，1.0版本终于走进了玩家的视野。作为公测版本，1.0在内容、任务和人设等方面都进行了补充与更新，让我们一睹为快。

银行系统

银行系统是1.0版本新增的一项特性。随着时间的积累，玩家所携带的物品和财产也会越来越多，银行系统的开放，极大地方便了玩家的物品储存。

玩家只要在游戏的各大城市中找到相关的银行工作人员，便可将随身携带的物品存进银行，银行将为玩家妥善保管。沙岚城、白银城、雷霆堡和冰狼堡的银行出纳员分别为朱迪斯、摩妮雅、玛卡多和布丽娜，除了沙岚城的朱迪斯有些神秘外，其余几位工作人员都有着类似的外貌，标志性的眼镜、标志性的制服，以及制服上大大的"$"标记，令玩家很容易在各大城市中找到她们。

需要注意的是，在银行的使用过程中，玩家将无法接收到其他玩家的申请，无法与其他NPC对话；玩家也不能移动，或是关闭银行界面和个人道具界面，否则银行使用将会自动中断。

把物品存入银行后，你就可以轻松上阵了，不必再去担心物品的储存问题和安全问题，银行的信誉可是很牢靠的哦。





公会系统

作为《海盗王 Online》中两大泾渭分明的对立公会，海军公会和海盗公会似乎自创立以来就注定要斗个你死我活。1.0版本新设的公会系统令玩家有机会体验到参军入伍的责任感与荣誉感，或是加入成群结队的海盗团伙，过上放浪不羁的呼啸生涯。

创建公会需要具备一定的条件，首先玩家的等级必须达到40级，并携有10万资金，另外还要拥有成立公会所需的"誓言之石"。满足创建公会的条件后，玩家就可以去找相应的NPC对话，申请组建公会了。创建海军公会，需要到雷霆堡去找海军司令官德斯塔罗；创建海盗公会，则要到冰狼堡去找冰狼堡贵族马尔修斯。由于海军公会是一个相对严谨的组织，因此在创建后，其公会名称是不能任意更改的；而自由松散的海盗公会则没有这样的限制，公会创始人可任意修改公会名称。

申请加入已有公会的玩家只要依据想加入的公会，找到不同的NPC对话并提出申请就可以了。申请加入海军公会需持有海军招募传单，申请加入海盗公会则没有任何限制。提交完申请后，玩家就可以静待公会创始人的通过。

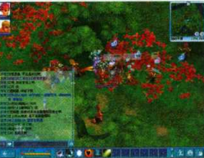
公会组织令玩家之间的感情更加贴近，也给玩家提供了一个相互交流和学习的平台。只有互帮互助，携手前行，才能更好地领略海洋的神秘与广阔。



贸易系统

贸易所是每个船主必去的场所，也是玩家黄金梦开始的地方。进入贸易所与工作人员对话，玩家就可以获得最初的贸易证。初级贸易证有两大用途，一是允许玩家购买低级贸易品，二是可以适当降低贩卖贸易品所需缴纳的交易税。不过，随着游戏的进行，贸易往来的频繁，初级贸易证将渐渐无法满足玩家的需求，此时玩家可以更换更高级的贸易证。获取高级贸易证的方法是完成贸易所交给的任务，提升贸易员对自己的好感。任务完成后，玩家贩卖贸易品所需缴纳的税金将被降低。需要注意的是，所有任务纪录都写在贸易证上，一旦贸易证被销毁，玩家将不再拥有贩卖高级物品的权利，同时税金也会提高到原始状态。





其实，购买贸易品本身就是一门很大的学问。每个港口都有独特的贸易品，不同的贸易品需要贩卖到不同的地方才能盈利。每个港口有自己的收购清单，港口不需要的东西，人家可是会不要的哦。在《海盗王 Online》的世界里，除了四大港口外，还分布着很多岛屿，岛屿上的物产往往是各大港口的最爱。只要你能贩卖一船岛上的特产，就将从此走上致富之路。

需要牢记的是，每个港口出售的贸易品数量都是有限的，因此，眼明手快地把握住时机，才是精明商人的所为。■





■名称 洛奇:女神降临 ■制作 NEXON ■上市 2005年8月29日
■类型 网络角色扮演[MMORPG] ■代理 世纪天成 ■版本 中文版

B+



文/JOJOxin

当很多《洛奇》玩家还沉浸在最初的游戏乐趣中时，世纪天成已经推出了《洛奇》梦想生活的第一章——“女神降临”，其中包括了期待已久的“女神降临”主线任务、公会系统和个人商店系统等丰富内容。

女神降临

用完整的故事架构融合游戏任务剧情是《洛奇》的一大特色，新推出的“女神降临”任务讲述的是梦幻般的洛奇世界遭到一群弗魔族黑暗势力的入侵，他们囚禁了美丽的女神茉莉安，玩家们将追寻三位勇士的足迹去另一个世界拯救女神。



作为《洛奇》的第一个剧情版本，“女神降临”将向大家展示爱琳世界的古老故事和传说。完成这个主线任务的剧情后，玩家将会对整个游戏世界的故事背景有一个深刻的认识。任务中不但有根据剧情寻找线索和解谜的成份，还有来自“另一个世界”的新怪物和Boss挑战玩家的战斗能力，可要小心哦。

如何去完成这个史诗般的任务呢？见多识广的邓肯村长、知识渊博的斯图尔特、被流传和魔族有某种关系的克莉斯特修女，以及希德赫雪原祭坛上那只因失去了亲人而由人变成的熊，都会给予你帮助或者为你提供重要的任务线索。

钓鱼达人

现在正在玩《洛奇》的玩家是不是对游戏中没有公会系统和个人商店系统而感到遗憾呢？在“女神降临”中再也不会有这样的遗憾了。大家只要在杂货店购买到大包裹，然后去银行购买到个人商店许可证后，就可以进行摆摊交易了。要想创立自己的工会也很简单，只需要去敦巴伦的议会厅购买到公会许可证及公会石设置许可证。

另外游戏中还开放了几个相当有趣的系统，例如转生系统。游戏中符合条件的玩家可以购买相关卡片进行转生，转生时，可以把角色恢复到当前年龄以下的年龄，等级恢复到1，所拥有的AP不变，所学的技能也不变。要是厌烦了自己原来创造的那个角色，还可以更换性别和造型。

新的钓鱼系统也是充满趣味，喜欢钓鱼的玩家可以先找杂货店NPC购买钓竿及鱼饵箱，然后找个垂钓的好场所悠闲自在地钓鱼。除了可以充分体验自由自在的梦想生活外，技术高超的玩家还可以成为游戏中的钓鱼达人，有机会钓到神秘的礼物哦。

光影骑士

《洛奇》中的一大乐趣是获得各种称号，在“女神降临”中，原先没有开放的称号都将一一出现。玩家只要完成各种特殊的任务即可获取这些特殊的称号。例如，成功完成解救女神的任务后，玩家可以获得“光影骑士”的称号，这是对游戏中的优秀人物的一种褒奖，更是一种至高的荣誉哦。

游戏中还更新了不少道具，例如增加了可以容纳5万金币的大钱袋，这样玩家就不会为钱多得没地方放而犯愁了。不仅道具有更新，游戏中的装备也更新了不少，武器方面增加了弩、神之刃双手剑、燕型盾牌等，服装和盔甲方面增加了东洋武士服、高级护卫盔甲等。这些武器和防具是玩家前往更危险的地方战斗时所不可或缺的装备。

耐用的武器

为了加强游戏的平衡性，让玩家更好地融入游戏，“女神降临”改变了部分设定。例如修改了部分道具的价格，制作药水工具从2000G下降到1000G，面团用面杖从458G上升到1030G。武器装备方面，持久降低速度将降低50%，这意味着武器装备使用的时间将更长，对于经常战斗的玩家来说这是个好消息，今后不再需要频繁修理武器而担心心爱的武器被修坏了。另外，游戏还增加了天天送礼活动的每日礼物，玩家还可以根据需要选择自己想要的礼物。

“女神降临”调整了战斗的平衡性，取消了重击以及穿心箭致命攻击增加10%的效果；在反击的效果上，致命伤害增加了5%。升级精通格斗的技能将增加额外的生命力点数，而技能的耐力值及魔力值的消耗将随等级的改变而改变，这意味着，较低的等级消耗得比较少，高等级则会消耗得更多。对于这样的设定，恐怕是几家欢喜几家愁，但为了保证游戏的平衡，也只能舍小家而为大家。

游戏中还增加了怪物掉落药水的几率和最高档皮革的掉落几率，并且改善了聊天系统，玩家只要通过L键打开的聊天信息窗口中就可以看见“系统”信息项目。在聊天信息窗口中，玩家可以通过Ctrl+L在各个项目之间切换。为了便于看清别人发来的消息，游戏还使用了不同颜色的聊天信息来区分，例如组队消息为蓝色，悄悄话为黄色，工会消息为绿色等。这些设定使游戏界面更为人性化。■



■名称 红宝石 ■制作 L&K Logic ■上市 2005年第三季度
■类型 网络角色扮演[MMORPG] ■代理 上海鑫铭 ■版本 中文版

《红宝石》是由上海鑫铭公司和韩国三星电子合作推出的一款大型2D网络角色扮演游戏，游戏以中世纪时期的欧洲为背景，结合架空世界观创造出了一个崭新的魔幻世界。独特的变身系统、数量庞大的武器装备、风格多变的世界地图、古典淳厚的背景音乐，使得这款游戏在之前的韩国和日本的运营中取得了不俗的成绩。



红宝石的传说

当五百年前红宝石降临之时，这个世界就注定不再平静，各种关于红宝石的传言不胫而走，无数勇士跟随宿命踏上征途，无尽的冒险拉开了世界动乱的序幕。

红宝石是一颗神秘莫测的神石，传说中它是一种治愈百病的灵药，而且能给人带去无穷无尽的力量和财富。但就在红宝石的故事流传之际，大陆上却突然多了许多断翼的堕落天使。当太古时期人类与恶魔的战争记忆逐渐清晰起来，事情的真相也显得越发扑朔迷离。在这一切的背后，究竟隐藏着怎样的可怕？真正的历史究竟有谁能知晓？

自然地牢系统

《红宝石》采用传统的45度视角、2D画面和写实的绘画风格，整体色泽略微偏暗。游戏在人物设计方面中规中矩，不同职业之间有着明显的造型差异，配合各自独立的装备外观系统，人物造型显得丰富多变。

场景方面，《红宝石》有着庞大的地图系统，游戏的世界由五座大型城市、两个小镇，以及广阔的战斗场景构成。不同的区域内又存在风格各异的建筑和千奇百怪的自然景观，例如沙漠、森林、沼泽、平原、洞穴和地牢等。尽管游戏的背景效果有些黯淡，但这种表面的黯淡却强烈地突出了游戏人物以及各类魔法技能效果的展示。

作为一款中世纪奇幻风格的游戏，"自然地牢系统"为玩家带来了更多的惊险和刺激。游戏中的地下城完全是另一个世界，这里见不到阳光，却有更加凶猛残暴的怪物，它们更适应在黑暗中作战。只身前往地下城是件非常危险的事，如果想去冒险，还是和朋友一起组队吧。

双职业变身

作为首款以变身为主打特色的MMORPG，《红宝石》在人物内涵上下了很大工夫。游戏中的每个人物都有两种职业，或单行或双修，玩家可以依据自身的喜好选择不同的发展方式。变身之后，玩家的改变不仅仅是外貌上的，其属性也会与先前迥然不同。



即使是相同的修行方式也有不同的修炼方向，游戏中的任何职业都可以主攻、主守或辅助，其中的变化有待玩家自己去探索。例如，战士有另一种职业"见习骑士"，作为战士的时候玩家使用的是双手剑，作为见习骑士的时候则可以使用单手剑和盾牌作为武器。主攻治愈魔法的祭师在一定条件下可以变身为有着更强大攻击魔法的"堕落天使"，战士和魔法弓手的职业组合则可以兼顾远攻和近击。变身的设定大大丰富了游戏的战术。



必杀系统

《红宝石》中没有MP（魔法值）的概念，取而代之的是"必杀值"（Charge Point，CP）。必杀值系统类似于街机上的气槽，这也是《红宝石》与其它MMORPG之间的最大区别。

对敌人实施攻击成功或是使用特殊行动（蓄气等）的时候，角色的必杀值会增加。在使用一些较大的技能时，需要消耗必杀值；随着时间的流逝，必杀值也会逐渐减少，跑步移动会使其减少得更快。

游戏中的每一个职业都有丰富的魔法技能，技能效果绚丽多彩，使用必杀系统可以令角色连续施展出华丽而多彩的法术技能。必杀系统的加入令游戏突破了魔法攻击与物理攻击间的隔阂，把两种截然不同的攻击模式融合在一起，令人耳目一新，使用起来也格外畅快淋漓。



音乐音效

《红宝石》的游戏音乐堪称经典，不但在不同的场景下会有不同的音乐，在同一场景下根据不同的环境，背景音乐也会发生变化。例如越是在强大的怪物面前，音乐就会越发变得恐怖，加上层次丰富的音效配合其间，令人产生毛骨悚然的感觉。游戏中的音效制作同样出色，游戏环境充斥着自然界的各种声息，怪物被攻击时会发出哀号，以武器砍杀时会发出铿锵之声，施放技能时会发出破空之声，让玩家充分体会到战斗的紧张与刺激。

结束紧张的战斗后，一座座古老的城市成了人们放松心情的聚集地。根据不同城市的特色，城市中的背景音乐也各不相同，悠扬的、欢快的、庄严的、幽默的，令玩家完全融入美妙的音乐之中。■



B+

■名称 金庸群侠传 Online 2　■制作 中华网龙　■上市 2005年第三季度
■类型 网络角色扮演（MMORPG）　■代理 群皓网络　■版本 中文版

金庸群侠传 ONLINE 2

“飞雪连天射白鹿，笑书神侠倚碧鸳。”深入人心的金庸武侠经典给无数人营造了一个又一个英雄儿女梦，那个风起云涌、正邪对立的世界即将借由《金庸群侠传 Online 2》（以下简称“《金2》”）重返 MMORPG 的舞台。

背景故事

金2》的背景设定在一个危机四伏的混乱年代。由于长时间偏安襄阳城，人们沉溺于醉生梦死的糜烂生活之中，已经忘却了当年为国为民牺牲奉献的侠义精神。尽管追求享乐也造就了襄阳城经济贸易上的惊人成就，但随之而来的是居心叵测的异族势力。他们在城内建立平威武馆与定远镖局，与汉人成立的汉斌商会三足鼎立，妄图瓜分襄阳城的商业经济，给襄阳城造成空前的危机。而城外，各大小势力均想趁这混乱的局势分沾利益，更甚者，还怀有称霸武林的野心。

眼看武林战云密布、斗争一触即发，身为玩家的你，能力挽狂澜，将世人从危机中拯救出来吗？

五大门派

《金2》门派系统为玩家提供了五种选择：少林、武当、丐帮、逍遥和华山。五大门派分布在襄阳城四周，各怀绝学，皆不外传，想要了解其中某个派门的武学经典，需要玩家亲自前往门派驻地，拜师学艺。

少林功夫举世闻名，不仅少林长拳实力惊人，罗汉剑法、降魔刀法、取经棍法、少林伤科秘方都是武林人士向往的绝学；武当功夫刚柔并济，武当长拳、柔云剑法、刀法、武当药论在武林之中皆享有盛名；华山派剑法技高群伦，统领五岳剑派，派内的长拳十段锦、华山刀法亦称高妙；丐帮拳、棍、医术、毒术四大类武功招招厉害，加入丐帮前途不可限量；至于神秘莫测的逍遥派，则是武林中少数精通医术，也会使用毒术的特殊门派，天山论述、玄阴秘册、天山刀法、白虹掌等武功赫赫有名，全是珍贵的武林绝学。

每一类武功系统中还分有三个阶段，玩家可以层层进阶。想修练到最高级的武功，可不是容易的事情哦！

投点系统

《金2》的投点系统是构筑整个武学系统的基础，它把角色塑造权完全交到玩家手中，玩家投入的每一点都会影响角色未来的发展，甚至在装备、武器和宝物的追求上，也会因为玩家角色的属性和分配点数的差异，呈现不同的偏好和结果。

玩家每次升级就能获得“属性点”、“武功点”和“内功点”，每个角色拥有体力、内力、力量、悟性和敏捷五大属性让玩家投点。五种属性的点数多寡，牵涉到战斗时的命中、闪躲、格档、负重、最大和最小攻击力数值的加成。不同系统的武学，属性投点亦不尽相同。玩家需要藉由投点，掌握角色的体质偏向，强化自身属性的能力，创造出每个角色的独特性，进而发展成独特的武林绝学。

所以说，在《金2》的世界里，并不是等级决定一切。玩家可要仔细把握角色的发展方向，朝着一代宗师之路迈进吧！

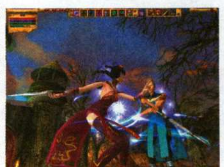
内功系统

《金2》中的内功通过打怪练功、打坐修练以及获得点数投点三种方式来获得增强。各门派的内功特色皆不相同，玩家在选择门派时要注意参考本门派的内功特色。一般来说，少林寺的内功具有防守和保护的效果；武当派的内功能让玩家拥有快速恢复元气的效果；华山派的内功拥有很快的气血回复速度；逍遥派的内功会增进内力运作的强度；至于丐帮的内功，则在防守强度、气血和内力回复速度上都有平均的效果。

内功的成长方式，是藉由玩家练功的实战经验值换成点数，投入内功中去加强。修练到一定的内功点数之后，才能晋级新的内功。玩家可以针对各自的需求，调整角色武学的走向和专长。要将武功和内功互相配合运用，才会产生最大的能量和攻击效果。

领悟系统

《金2》全套领悟系统一共包含了16个项目，囊括武学领悟、买卖交易上的实质优惠、打怪练功攻效上的直接加成，甚至是武功招式发动上的成功率。



第一次领悟是自动触发。当玩家练功练到10级时，就会进行第一次领悟触发，由服务器随机抓取领悟项目，赋予修练中的玩家。第一次领悟之后，玩家可以藉由修练内功来触发其它的领悟内容。每当内功修练经验值达到一定基准之后，即会触发是否获得领悟的机率。另外，玩家们在进行游戏时，因为做了某些动作、方式，会在有意、无意间获得额外的属性加成，这些对于触发领悟的机率也大有帮助。

技艺系统

《金2》的技艺数量共有31项之多，可以概括为“买卖辅助”、“战斗辅助”、“移动辅助”和“材料合成”四大属性。每一位玩家最多可以学习5种技艺，所有技能都可在襄阳城里的武馆、商会和镖局里学得，在拥有足够技艺点数的前提下，玩家只要到城里这三个地点，找技艺NPC询问，就能学到自己想要的技艺。

玩家每次“奇数升级”时，都将获得技艺点数。将取得的点数分配到想要提升的技艺项目中，便可以使相应的技艺得到提升。另外，技艺也是可删除的。玩家只要回襄阳城去找同一个技艺NPC，执行删除技艺，那么已投下的技艺点也能顺利“回点”，供玩家自由使用。■







睁开迷蒙的双眼，看着墙上挂着的时钟，已经是夜里一点多了。

习惯性地按下主机的电源开关，又随手点了显示屏的按钮，坐在电脑前等待WINDOWS那飞舞旗帜的飘荡……

趁着电脑在自我检测的时间，漫步到厨房，打开速溶的雀巢咖啡一股脑地全部倒进了咖啡杯中，想着在盒子中的美丽心情。当我再次坐到电脑前时，美丽的盒子桌面便映入眼帘，心情一下舒畅起来。

再一次看到那熟悉的图标，双击，大陆测试ISP，连接……NOW LOADING……

当八音盒的声音在耳边回响时，我不禁想起了童年时代的所有美好记忆。愉悦，兴奋，很多感觉，以及初恋时候那种小小的甜蜜。

看到那个小小的八音盒，点它，提示你输入账号、密码。很温柔的感觉，我想我快要回到那个纯真的恋爱时代了。

进到里面了，首先还是检查我的小小邮箱，我猜会有她的来信的，果不其然，真的有：

“猪猪，我好想你，你晚上去那里了啊？我等了你好久，有你的陪伴我才会快乐。现在有点烦，我去睡会，等我睡醒了，我会继续上来等你的。

——你的小天使猫猫：伶”

咖啡的温度刚刚合适，沿着嘴边流进去，在舌尖温存一会，品尝咖啡的香味。嘴边的笑容一直灿烂。不禁自言自语到：“傻姑娘，我也会等你的。”

一味咖啡伴随着我的笑容下肚，我进入了这美丽迷幻的恋爱盒子世界中。

《恋爱盒子 Online》让玩家可以在游戏中有如生活于现实世界般，掌握流行信息，在游戏中装扮自己、布置房间、结交小天使好友，爱怎么聊就怎么聊，还可以交换日记，分享生活的点点滴滴，绝对是为女性玩家量身订作的在线游戏。

魔法系统

魔法系统是恋爱盒子的迷人魅力之一。魔法系统中的卡片可分为两大类，一是竞技卡，主要是用在竞技场学习技能时，可用来击败敌人或排除阻碍，另外一种则是魔法卡，魔法卡可在平时使用，玩家们可以拿来恶作剧、变身，而被施以魔法的玩家，也能够利用相克制的魔法卡片来解除身上的魔法。使用魔法卡片的次数愈多，玩家的魔法等级也会跟着提高。玩家想要得到魔法卡片的途径很多，可以去魔法房屋去买，也可以通过做任务得到，或者可以通过合成。有了很多卡片，魔法技能就会提高很快的。



小天使系统

小天使其实就是好友的另一种昵称，没有性别的限制，任何与你意气相投、兴趣相仿的人，都可以成为你的小天使。每一位玩家最多可以拥有三名小天使，只要好好地培养你和小天使之间的感情，两人之间所拥有的互动与惊喜便会愈多。小天使之间有亲密值，当到达一定的值后，会出现别人所看不到的浪漫场景，也会有意想不到的奖励。小天使之间也有特殊的情感指令，很漂亮。小天使之间的关系可以升级，不同的级别会有不同的任务，但是修炼完就会得到奖励哦。如果你还没有小天使，恋爱盒子可以帮你在茫茫人海中寻找合适你的。相信命运的安排也许是种不错的选择。



宠物系统

恋爱盒子第一片资料片“海洋恋曲”推出玩家们期待已久的宠物功能，不但有多种可爱外型的宠物可以给玩家饲养，并且每一位玩家的宠物都会具有不同的个性及特质，与主人之间更可产生多达40种的不同结局喔。想带一只可爱的小跟班在身边吗？下面就是在盒子里养宠物的好处：



★带宠物进去竞技场练技能的时候，宠物也可以随机获得卡片、乐芙币、材料等物品。
★派你的宠物去打工，帮你赚抠抠。
★无聊的时候跟宠物玩一下捉迷藏。
★不同的宠物结局，将为你带来不同的奖励。

但是宠物需要你细心来培养，刚开始只是个蛋，你对它的用心程度会导致宠物的最终形态，有些可能会很听话，有些可能会很调皮……养成什么样的宠物全部在于你自己是否悉心照料它啦。■（文/MVP幽灵）

月月：《恋爱盒子 Online》可以说是一款专为女性量身订做、以恋爱交友为主打的在线游戏。

■名称 Guild Wars ■制作 ArenaNet ■上市 未定
■类型 网络角色扮演［MMORPG］ ■代理 NCsoft ■版本 中文版

A



激战吧!工会中的战士

文/网先队·牙牙

天堂》系列网游让众多玩家记住了韩国NCsoft的名字，而在《天堂》系列如火如荼进行的这几年，NCsoft也开始向国际化发展。2004年一个震惊全美的消息使人们对NCsoft刮目相看——暴雪核心开发人员离开暴雪转而成立NCsoft旗下子公司ArenaNet。而在今年的ChinaJoy展上，我们终于亲眼目睹了这款由NCsoft投资ArenaNet倾力打造的，在北美销售榜上连续6周排名第一的全新风格3D网游《Guild Wars》，并且经NCsoft负责人证实，它的中文名称现已经确定为《激战Online》。

丢弃腻人的泡菜

泡菜虽好吃多也腻。每天重复单调的练级，穿越宏大地图的烦琐任务，让许多玩家身心疲惫，同时也消耗了成正比的点卡费用。想起XX变态游戏，每天10小时游戏时间，还需要13天才可以升一级，真是达到谈虎色变的地步。《激战》等级封顶20级，轻松可以达到，游戏并不是靠练级的成就感来栓住玩家，靠的是概念。例如庞大的世界观、精美的画面、有趣的任务、默契配合的操作带来的成就感，自由的形式各样的战争让玩家自主的爱上这个游戏。《激战》完全适合那些游戏时间不多的学生、上班族，没有练级的负担，上线随便找几个脾气相投的朋友就可以进入到自己想要的环境，游戏毕竟是拿来轻松的，好玩、轻松才是游戏的本质，只是有部分人已经忘了游戏的真正目的了。



西方宏观和韩流精细的完美画面

NCsoft的《天堂Ⅱ》培养了一大批唯美游戏爱好者，精美的画面被提升到一个更高的层次，《激战》则保持了这个良好的势头。游戏画面在宏观上有西方游戏的宏大，规模巨大的建筑群、阴深的地下城、庞大的遗迹群完全是欧美游戏中的优点，而且欧美3D游戏中真实的光影在《激战》中也被合理的利用，窗外斜射的日光、层云之中半遮面的月光、激战中的魔法光影都非常的出色。在这些基础上用韩式的精细雕刻出细节，空中飘过的浮云、随风摆动的花花草草，微风拂动的mm短裙一角等等都是NCsoft惯用的伎俩。配合上官方精美的CG动画，ArenaNet用自己的一丝不苟诠释着四个字：美仑美焕。

多变的职业和技能的使用

《激战》一共拥有6种职业，战士、游侠、牧师、元素使、诅咒师、巫师6种熟悉的职业供大家选择，《激战》中的玩家在主职业选定后，可以选择一个喜欢的副职业，并获得相应的技能，其分别只是天赋不同。每种职业75种技能，但是在进入一个任务地图时，只可以使用选择好的8种魔法技能。技能可以在NPC处买到，也可以通过任务获得，但是终极的魔法只有通过特定手段从BOSS手中抢夺，这些魔法是比较珍贵的。技能的等级是通过玩家升级累积的技能点来提升技能树。也许有玩家要问了，哪有这么多的技能点来满足75种技能？所以《激战》中的技能点是可以反复洗的，75种技能的自由变换和熟悉是玩家必经的修炼。

激战中主旋律是默契

游戏中的战斗只有两种PVP、PVN。PVN就是正常的打怪做任务，《激战》中做任务是有队员下限的，意思就是没有solo了，当然你也可以出钱雇NPC跟你组队，不用害怕组不到人。说到PVP这个游戏精彩的地方就来了，因为战斗中8个技能数量上限的设定就是为了让玩家组队设计的，例如一个组满的8人小组，首先职业要搭配得当，这样才有很好的攻击力和持久的战斗力，8个人也就是拥有64个技能，要合理的利用这64个技能位置，首先要最大限度的重复攻击高的技能，在这个基础上保证buff技能的完整，另外诅咒、异状态解除、治疗也是必须的，所以培养一个长期合作默契的团队是很重要的。《激战》的英文名直译过来叫"工会战争"，所以工会战是再所难免，40人组成的GVG战斗群体，技能的配合更是繁杂，自由性更强，所以我觉得《激战》玩的完全是队友间的默契还有出色的个人操作。所以《激战》也是一款电子竞技类游戏，合理的职业配合和操作配合是游戏的王道。

《激战》游戏中还有许多亮点，例如针对当今游戏中的抢怪、恶意PK现象采取了包房制，包房制的意思就是各自做各自的任务，当然在返回休息区域和PVP战的时候玩家会见面的。《激战》这样要求配合的游戏，沟通是非常重要的，游戏内嵌了语音聊天平台，实现即时沟通的问题。游戏中玩家的角色外型可以按自己的口味随时更换等等，篇幅有限不能尽书，但是值得提醒大家的是，记住，这款游戏背后的制作人，就是当年哄动一时的暴雪叛逃三人组！你觉得他们会让你失望吗？笔者本人是绝对不会相信的。■



Q版休闲游戏的骄人用户量，促使国内各代理商蜂拥加盟，由此这款出自韩国休闲类游戏制作商NEOPLE之手的游戏也被引进国内。游戏背景放在神秘的宇宙中，有颗叫锤之星的行星，而你要做的就是寻找回那传说中的英雄和锤子。剧情比较老套，而玩法才是重点。



文/网先队·minson

测试平台：CPU P4 2.0G / 512M内存 / 集成显卡 / 共享10M光纤网络 / Windows2000 / DirectX9.0c

社区房间一体模式

游戏使用2D引擎，画面风格非常清新，具有韩国游戏的代表风格。游戏音乐曲风轻快，卡通味十足，参与战斗时音乐会转入激昂紧张的桥段，与场景搭配得恰到好处。比较特别的是，游戏中不时响起锤子撞击地面的声音，与角色的语音配合得天衣无缝。

登入游戏后进入一个游戏大厅，也就是铁锤堡，此大厅有别于一般休闲类网游只有房间编号的模式，在大厅中有场景和房门，通过键盘移动，可以进入各个房间。传统的房间列表也是保留的，玩家可以随意选择进入到想进的房间进行游戏。铁锤堡每层分ABC三个区域，可以通过左右在区域间移动，从楼梯可以上到上层。当游戏玩累了，在这个铁锤堡逛逛聊天也是不错的选择。

战斗，锤子不能直接砸人哦

《锤锤 Online》的操作非常简单，只需要用到"↑"、"↓"、"←"、"→"控制人物移动，配合空格键进行攻击就行了。使用道具则是F1、F2、F3。游戏还支持双人键盘模式。目前玩家间的对战方式有两种，一是把对方站立的地砖砍坏，并从高处堕下导致晕倒就算赢；一种是打地鼠模式，这个是根据玩家打地鼠的数量和累积分数来决定胜负，鼠王千万不要放过它，可是加10分的哦，还要注意不要打到带墨镜的地鼠，那个会扣分的。

每个游戏房间最多支持8人同时游戏，可以选择队制战或者混战。队制战需要玩家之间默契配合，良好的团队意识是致胜关键。可惜在游戏中没有队聊的平台，这算是一个比较不人性的设计。

《锤锤 Online》的游戏方式不是直接锤人玩的，还分普通攻击和储力攻击(根据按攻击键长短判定)。游戏中应尽快的获取道具，道具分两类，一种是加强自身，一种是拾取即会发挥作用的。魔力鞋、强力水、拳击手套分别加移动速度、攻击距离、攻击力量，超级马力笔者有幸运拾取了一次，虽然只有5秒，但破坏力超强——当时游戏刚开始，拣到这东西后我就下意识的向上打了一下，向下打了一下，结果连队友都干掉了，大家茫然了一会再看屏幕上，除我站的那行完整之外，上下两层都去一大半了。还有就是释放的道具，图钉、便便、蜘蛛，活用他们将令你事半功倍。不要以为站在没有人的地方就没事哦，砖块站立时间长了，会自动碎的。





合成概念一样流行

《锤锤 Online》中的商店可以购买武器，加强角色威力，令角色在游戏中有更好的表现。锤子在货架上的价格对于玩家实在是太贵了，不过游戏提供了另一种获取武器的方式，就是通过合成魔法书加上必须的材料来制造。每个地图出的原料都不同，例如森林地图，只会出小动物的材料，所以，要获取又便宜又好用的武器，努力多拼搏几张地图吧。商店里还贩卖各种装饰品，为角色更换漂亮的衣服，也可以满足每个用户的个性表现。

严格的等级制度

游戏里面是有等级之分的，越高等级，说明战斗经验越丰富，最低的是骨头，最高的是金勋章。而获取经验的方法有多种，战斗胜利，战斗中击杀对手，战斗中拯救队友，打地鼠都可以获取经验值。

《锤锤 Online》的整体表现，达到了一个成熟的休闲游戏应有的程度。同时游戏难度也是有一些挑战的，而并非纯依靠个人技巧来比拼(不是说不需要个人技巧，但是更要讲究策略与配合)。尽管在测试阶段还有许多游戏要素没有开放，但是依然使我有玩的欲望，在悠闲类游戏中，算是上乘之作了。■



■名称 三国群英传 Online ■制作 宇峻奥汀 ■上市 2005年7月
■类型 网络角色扮演[MMORPG] ■代理 悠游网 ■版本 中文版

B



另类就是冲锋陷阵

文/网先队·风声边界

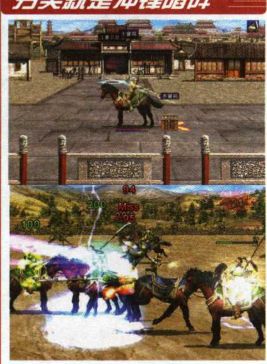
已经记不起多久没有碰过游戏了，随着毕业的到来，实习、写报告、做设计、吃散伙饭，就在高三的弟弟妹妹们雀跃暑假的来临时，我却怀揣着一本猩红的毕业证，开始为前路而迷茫。除了找工作，这个假期看来也没可能再为那些网游大作搭功夫了，但玩还是要玩的，正在网络上游荡之时，网先队老大踏风的头像闪动起来，"试试这个新游戏吧，没准能解闷呢。"我笑了，这小子总能在最适当的时候出现，接过帐号，我走进了《三国群英传Online》的世界。

视觉的冲击



也许用这个小标题稍显夸大了一点，光从游戏的图象效果看，《三国群英传 Online》(以下简称《群英 OL》)有点不伦不类：粗糙的粒子效果、奇怪的3D横版风格、土气的色彩搭配，第一眼给人印象完全不能与那些惟美的日韩系风格的3D网游作品相提并论，但这只是第一眼。秉持着一个专业评测员应有的客观眼光，在逐渐熟悉了3D人物2D场景的横版游戏风格之后，我发出了真切的赞叹声。冲击！视觉的冲击。使我这个伴着电脑游戏长大的人，想起了那些日夜征战《三国群英传》系列沙场的情景，在乍见那些熟悉万分的三国人物在游戏中"横行"时，一抹微笑浮上了我的嘴角。单骑冲杀，横扫千军，久违的感觉又回来了。

另类就是冲锋陷阵



猛将、豪杰、军师、方士，简单的四种职业却囊括了《群英 OL》的全部精华。玩过单机的都知道，从初一到十五、周一到周末，年终无休，天天四处征战，冲锋陷阵。忽略了繁琐的内政外交，只用最震撼最刺激的战斗填充整个游戏，这就是单机版的精髓。如今"移植"到网络上，绝对另类的游戏元素也是对主流网游的一次巨大冲击。尽管摆脱不了RPG固有的"升级→打怪→升级"模式，但是原本就是为了战斗而生的游戏，升级打怪也俨然变了一种感觉。在尝试了各职业的初期成长特点后，我最终选择了猛将MM作为培养对象(－－看什么看，网先队RY又不止一个)。尽管没有豪杰、军师的那种群殴的快感；也没有方士绚丽强大的法术，但是却有其他职业无可比拟的刺激感——还有什么比赵云单枪匹马七进七出长坂坡更能让GG跳脚MM尖叫呢？当然，最重要的原因是猛将MM是所有角色中最漂亮最有气质的！养眼才是硬道理！

驾赤兔兮御雄师

三国时期最缺少的是什么？是良驹！君不见"人中吕布，马中赤兔"，一匹好马的价值不止可抵千金，还是出行代步、贿赂上司、反间低将、馈赠亲友必不可少的佳品！虎将胯下无良驹岂不叫敌人笑掉大牙？好马不仅是战斗的伙伴，更是身份的象征。新人常常望着骑马的玩家眼馋不已，殊不知劣马易得良驹难求。花三四个钟头奋斗到15级，就可以去弄个最普通的黄鬃马骑了，至于高级点的白鬃马、大宛马甚至传说中的赤兔、汗血、的卢，那就需要努力加运气才能得到。有了马还要有兵，不然孤家寡人一个只能去欧洲当骑士。就算猛将不注重统御力，也要适当的加点升级点数——打手不要，总还要弄两个马夫充充门面吧？何况士兵也是可以跟着蹭经验升级的，弄两个女兵在身边，一不留神升级到近卫兵，又养眼又强悍！(女人是老虎的铁证)封测时网速比较流畅，不知道公测后玩家带着那么多兵冲来杀去得，会不会造成大规模延迟，但这毕竟是后话，眼前的银枪白马、领军冲锋，才是让人热血沸腾的事哦！

热血与恶搞并存

丰富的技能系统永远是RPG不可或缺的，秉承单机传统的同时，《群英 OL》的技能系统也是去芜存精。武将技、必杀技、特殊技，各职业豪华而不失实用的技能法术让我仿如回到了单机时代。同时，游戏中充斥着许多幽默故事，譬如路上碰到个道人，会故做神秘的请你帮他解梦，待到一看内容时，他居然说：昨夜梦见如果把鼠标放在任务栏上就会出现详细内容云云。时不时的会有些NPC出现，被玩家击退后会让该玩家在整个服务器上露个小脸，于是就常常出现"某某NPC被击退，某某玩家放声大喊：再来就放狗咬你、算本姑娘赏你的"之类经典名言。而此时我正努力的跟某某地痞流氓甚至某名叫做"拐子腿"的NPC奋力搏斗，得见此言不由喷饭暴笑！

尽管在测试期间还是碰到一些不大不小的BUG，但终归还是无法掩盖住游戏的种种亮点。买官、领军饷、搞城建、打土匪……种种新鲜有趣的设定让游戏更加增色不少。在WOW几乎一统江山的暑假，如此另类刺激的《群英 OL》，绝对是一匹黑马！■



三国群英传》作为国产“三国”题材游戏，以其另类的游戏风格，曾获得国内玩家的好评。而且也成为现今唯一的能与日本光荣《三国志》抗衡的“三国”类游戏。这款从大了说宏扬了民族精神，抗日有功，从小了说圆了无数玩家三国梦的游戏，终于也从单机走向了网络。



三国豪杰梦

文／网先队·凌小路乂行

战争，才是三国时代的主旋律。而游戏中的一切准备，都是为了战争而打响。电脑怎及人脑，单机时代，电脑的 AI 再高也不如玩家。而今，将是真真正正的人脑对决。你要面对的，也许是人海，也许是高墙壁垒、深池利箭。战略战术、排兵布阵、技能道具、兵种搭配、后勤保障……像一场真正的战争一样，考验的是士兵的战斗力，指挥官的决策，经济与物资的支持。每个玩家，在战场上都发挥着自己的力量，让我们不禁感叹……

将横版进行到底

众所周知，《三国群英传》的一大特色就是场景为横版，双方武将、士兵便在这场横版的场地上展开厮杀。从一代到五代，虽然在战斗方面增加了许多新元素，但是横版战场一直没有改变。这次，各位未来的猛将豪杰们，依然要在这块横版的场地上奋斗到底了。

这次的横版场景，和单机版没有什么区别，但是长了不少。每一块横版场景代表了一个地域。例如蜀国的都城成都，这样的场景看似简陋，但是乘载的东西倒不少。不但玩家与敌人都在这些场景中出现，而且 NPC、城市的建筑和居所都存在于这块场景中。由于场地过长，从一头跑到另一头也不是件容易事，往往要花上一两分钟。不过游戏中已经设定了一些 NPC，可以把你从场景的这头移动到另一头，不过是要付钱的。

这种横版场景与画面，平心而论，与现在众多网游那耀眼的光色效果是无没相比的，用“粗糙”来概括也不为过。但是这样的画面是与单机版《三国群英传 V》一样，更值得称赞，因为在这样一个受到巨大限制的狭窄场地中，虽有无数的玩家与 NPC，但是却丝毫不卡。《三国群英传》世代都不以画面取胜，因为画面只是外在，而《群英 OL》的精髓则是……



千军万马的战争

《三国群英传》的单机版，每款都没有把“内政”作为游戏的侧重点。“战略”才是主题。《群英 OL》中，依然保留了这个思想主题，一切都在为“战略”服务。

游戏没有摆脱一般 RPG 的练级宗旨。当然，在三国时代，没有等级就无法生存，更不要谈成为一方霸主了。《群英 OL》中，玩家的首要任务仍然是练级升级，提升自己的能力。增加武力，可以提升自己的攻击力，这是成为一名绝世猛将的不二法门。而要想像诸葛亮一样出谋划策，那就得提升智力。如果想指挥千军万马，那就要提升统御，只有统御力提高，才有能力带足够的兵。

以人为本

猛将、豪杰、军师、方士，这便是《三国群英 OL》中的所有职业。你愿像白马银枪的赵云一样血染长阪吗？那就选择猛将。如果想像孟德一样调兵遣将，运筹帷幄，那就做个豪杰好了。如果你崇拜猪哥那羽扇纶巾的潇洒，那就当个军师好了。如果左慈、于吉这类半仙才是你的追求，那就方士最适合你了。

游戏中，猛将有极高的单兵作战能力，是战争中打头阵的好材料。豪杰可以带领大量兵马，拥有众多的帮手，是战争中的中坚力量。军师摇摇羽扇，可以想出辅助与支援的锦囊妙计。方士不但可以用大面积的法术摧毁敌人，还能召唤出圣兽，以一挡千…

但是战争远远不止这些。“国虽大，好战必亡”，外交与后勤也是左右着战争成败的主要力量。与周边的国家与军团打好关系，拉拢盟友，或是离间敌人的左膀右臂。这也是一种战略手段。而建设城池，创造财富，这才是支持战争机器的最基本的东西。当横刀立马，傲视群雄，眺望大地，心中一定会想……

天下人之天下

天下之人，才是支撑起天下的基础。《三国群英传》历来对这些基础不够看重，而在《群英 OL》中，已有极大改观。玩家除了等级、技能等方面的提升，其它还可以拥有官职。拥有官职的方法是到宫殿里花钱捐一个（腐败呀…）。拥有了官职，便可以组建更大的军团，拥有更多的部下士兵。而这些从兵营中召来的士兵，在战斗中积累经验，成长到了一定的时候，便可以升级转职成为特有兵种，游戏中共设计了超过二十种的兵种，更让各位在兵种的搭配上要动足脑筋。

玩家在荒野里砍怪杀敌的时候，往往也会闪出一些 BOSS 级的人物。一些有名有姓的土匪也就罢了，有些如张角、张梁一类的大 BOSS 级人物，也会出来跟玩家“切磋”一下。如果你杀死这些 BOSS 级的人物，可以得到不菲的奖励。这时你也可以把自己编辑的豪言壮语拿出来吼一下，嚷一声：“战又不战！退又不退！却是何故！”



《群英 OL》在现今的网游界中，第一感觉很难让人对其有很高的评价。但是在深入了游戏之后，便会发现有无数的动力支持着你继续玩下去。总体来说，游戏还是属于慢热型，只有在深入游戏一段时间之后才能让人体会到它的魅力。而在现今网游界这种浮躁的大环境中，《群英 OL》能否打出一片新天地？我坚信，《群英 OL》，一定会成为中国网游中的一颗明星。■

游戏中英文名称 | 评分

游戏截图

游戏发售时间

游戏盒面 | 游戏资料

游戏综述

编辑点评·评分

官方网站

编辑选择奖 24

幻想三国志Ⅱ

图　　像	★★★★
音乐音效	★★★★
操　　控	★★★★
创　　意	★★★★★
游 戏 性	★★★★★

一番评选之后，突然发现国产《幻想三国志Ⅱ》的得分竟超过了大牌微软的《地牢围攻Ⅱ》，真的是可喜可贺。这样的结果当然文化背景因素占了很大成分，但我们不能单用技术来考察一款游戏成功与否。好玩的才是好游戏。

板球2005 Cricket 2005 — 17

2005-07-01

类型：SP
版本：英文版2CD
配置：Intel P3-1GHz/128MB ASUS A9250 32MB
出品：EA Sports
发行：EA Sports

EA全面运动游戏的一部分，主要面向澳大利亚等板球运动风靡的市场，同样具有全球现实比赛的官方背景。

小马　6

板球作为一项贵族运动，估计绝大多数人是无缘参与的，幸好有游戏为玩家了却遗憾。新版游戏在04版的基础上得到了进一步优化，画面引擎应该是和棒球系列同一类型，而且动态要求不高，因此逼真程度强于FIFA。俱乐部经营模式没有什么改变，变化最大的无疑还是全新的球队及球员资料，并且都是经过官方授权的真实数据，当然我们一个都不认识的。

狗子　5

板球并不是一项流行的体育项目，EA推出一款板球游戏，估计只不过是丰富一下自己体育系列游戏的内容。不过，为了这款游戏，EA还是努力获取了澳大利亚、新西兰、南非和英国板球协会的许可和认证。整体来说，这是一款大众化的板球游戏。如果你熟悉并酷爱板球运动，那么不妨试一试稍后即将推出的《布来恩·劳拉的板球》（Brian Lara Cricket）新作，那才是板球，而这只是游戏。



月月　6

板球是英国一项非常传统的体育运动，在英国本土和英联邦国家都很流行。EA似乎不想放弃任何一项有盈利点的体育运动，而且又是这样一种在游戏化实现过程没有丝毫难度的体育项目。以EA的实力，只要借用一下调整过的棒球引擎，再配上EA运动系列一贯的模式，最后再争取权威的英国板球协会的许可和认证，一款权威的"板球"游戏便诞生了。如果你打算也来体验一下高贵的感觉，那么可以一试。

www.eaplay.com

阿猫阿狗Ⅱ Tun Town 2 — 22



2005-07-18

类型：RP
版本：中文版4CD
配置：Intel P3-733/128MB ASUS A9250 32MB
出品：软星科技
发行：寰宇之星

大宇的陈年续作，再次讲述木桶镇上的猫狗童话。新作使用3D卡通渲染技术延续轻松幽默的主题。



东东　7

《阿猫阿狗Ⅱ》秉承前作幽默、童趣的语言风格，强调在人类文明的发展中，在慢慢地破坏着自然的平衡与和谐，人类的环境和人文比经济发展更为重要，因此，这部游戏有深刻的现实意义。相较于前作，二代的画面色调偏冷，木桶镇也都市化了，人心也变得不那么单纯。这部游戏出色的是任务系统，败笔在于过于冗长和罗嗦的对白，实在让人感到压抑和恐惧。



月月　8

在整个中文RPG历史上都属于很有创意的另类作品，DOS时代的1代就俘获了无数MM的心。进入了21世纪的续作也玩起了全3D，不过丝毫没有生硬的感觉，依然是典雅精致的手工卡通渲染。游戏内容还是充满了幽默，甚至恶搞，但整体风格还是轻松惬意的。也许这个系列的知名度不如《仙剑》或《轩辕剑》，但是它能给人带来欢乐而不是凄美的悲剧。



游骑兵　7

3D卡通引擎的效果非常不错，可以说完美的复现了昔日那个充满童趣的木桶镇。可是除了画面的复现之外，却无法在游戏中找到原来那种轻松自由的感觉，对话之拖沓冗长让人感到厌烦，而且不适宜的加入了一些网上已经流传泛滥的桥段，让人有编剧江郎才尽的感觉，莫名其妙加入的仙剑岛更是一大败笔。其实我想是否让DOMO来亲手制作会更好一些。

www.softstar.sh.cn

查理和巧克力工厂 Charlie and the Chocolate Factory — 13



2005-07-12

类型：AD
版本：英文版2CD
配置：Intel P3-733/128MB ASUS A9250 32MB
出品：Backbone
发行：Global Star

配合同名影片的童话冒险游戏。



月月　4

所有电影改编游戏的通病在本作中表现得尤为突出。在小说原著和电影的基础上，游戏中同样再现了离奇的童话式场景，这是完全值得肯定的，然而在表现原有故事内涵和奇异风格上，游戏却是相去甚远。游戏的操作也存在着相当大的问题，在一些较为复杂的场景中，角色的移动经常让你大伤脑筋，这也就严重打击了你的积极性。



东东　4

与原作和新近发行的同名电影相比，游戏可以说是令人失望之极，真是可惜了那些资格比米老鼠还要老一些的角色。在游戏中，查理的故事以及他前往超现实主义世界的旅行看起来是想要摆脱原先的框架，借鉴其他经典故事中的元素，但是结果却非常糟糕，使游戏变得不伦不类。不过对于没有接触过"查理和巧克力工厂"的玩家来说，或许能够从中找到一些乐趣。



狗子　5

和同名影片的上市时间配合得不错，内容也很忠实原剧情，由于有大量色彩艳丽的画面，应该很适合在游戏中营造视觉效果。可惜影片中那种温馨不足、诡异有余的气氛也同样带进了游戏，仅凭视觉效果不足以打动女性玩家，而粗糙的3D效果和差劲的第三人称操作方式也根本无法吸引男性玩家。总而言之，那样的美式文化不适合我们。

www.charliegame.com

地狱军团 Hellforces 18





类型：AC
版本：英文版 2CD
配置：Intel P3-1GHz/128MB ASUS A9550TD 64MB
出品：Buka Entertainment
发行：GMX Media

以图像技术见长的俄罗斯主视角射击游戏，在人魔大战的主题下充斥着杀戮。



游骑兵 跨平台的游戏通常更适合用手柄操控，这个游戏也不例外，键盘对于复杂的组合动作确实比较力不从心。可有可无的剧情，中规中矩的画面表现，注定其只能是一个中庸的作品。好在声光效果还能令人满意，恐怖的气氛也营造得不错，一路杀到底就行了。硬件配置要求不高是一大优点，哪怕画面中的多边形数量达到了极限，还是不会影响画面流畅，可见还是有些技术含量的。 **6**



狗子 从游戏的名字就可以看出来，这又是一款以人类大战恶魔为背景的游戏。如今这样的游戏还真是为数不少，并且多以FPS的方式出现，就连近年来游戏业界中突起的新军俄罗斯游戏开发者也卷入了这股潮流。总的来说，《地狱军团》的故事情节和游戏性都归于老套，并没有什么特别的地方，唯有游戏画面还算做得比较出色，并且对电脑配置的要求也不高。如今俄罗斯游戏发展的速度确实惊人。 **6**



月月 以往俄罗斯制作的游戏虽然画质教高，但同时对电脑配置的要求却总是让人头疼，难得眼前这一款强调画面的FPS作品竟然可以在大众化的机器上流畅运行，可见俄罗斯制作者在3D图像技术运用上又有所提高了。抛开画面，这款恐怖题材FPS在系统上并没有什么特色，还是简单的射击快感。希望未来的俄罗斯游戏可以在出色技术的支持下，对内涵和细节方面有更深入的发掘。 **6**

www.gmxmedia.net

风色幻想Ⅳ圣战的终焉 Wind Fantasy 4 20



类型：ST/RP
版本：中文版 4CD
配置：Intel P3-550/256MB ASUS A9250 32MB
出品：弘煜科技
发行：寰宇之星

短期内推出的系列完结篇，继续策略角色扮演的传统风格。



东东 由于使用同样的引擎，因此相比前作在画面上和系统上没有特别大的改变，从剧情而言是前作的补足和发展。不过剧情背景仍然有严重的FANS倾向，这样虽然可以牢牢的抓住系列游戏的老玩家，然而对新玩家却会因为没有玩过前作而迷惑不解，因此制作者不得不花费大量篇幅解释前几作遗留下来的谜团，于是后部分大段剧情都是在解释中渡过，对新玩家缺乏亲和力。 **6**



游骑兵 原本是个不错的中文战棋系列，可惜2代的设定有些问题，3代的画面粗制滥造，几乎毁了这个战棋领域硕果仅存的中文产品。新作改进了画面引擎，不过也只是修正了一些缺陷，至少不会再有“抽线效果”了。新增的“羁绊攻击系统”增加了变数，首次出现的支线任务也丰富了游戏内容。至于可以导入3代存档数据的“窝心”设计也不是什么新鲜事了，记得以往使用此招数都曾产生副作用。 **7**



月月 自从1999年“风色幻想”系列第一部《魔导圣战》问世以来，六年来该系列游戏已经先后推出了三部正传，外加一部资料片。《风色幻想Ⅳ》是整个系列游戏的收尾之作，可以说是在前面几部游戏的基础上“取其精华，去其糟粕”，不但游戏画面更为精美，而且游戏的耐玩性也大为提高。对于喜欢战棋类游戏的玩家，尤其是酷爱“风色幻想”系列游戏的玩家来说，它应该是一款不容错过的游戏。 **7**

www.fy.com.tw

幻想三国志Ⅱ Fantasia Sanguo 2 24



类型：RP
版本：中文版 4CD
配置：Intel P3-500/128MB ASUS A9250 32MB
出品：宇峻奥汀
发行：寰宇之星

“幻想三国志”最新之作，延续一贯的细腻风格，同时在战斗系统方面进行了较大的调整和创新。



东东 《幻想三国志2》是本年度笔者认为最强劲的角色游戏，波澜壮阔的三国背景中融人武侠、神话、爱情等元素，充满创新和惊奇。战斗阵法、帝苑系统以及化印兽变身，使这部游戏血肉丰满而富于神采。剧情曲折而紧凑，出人意料又合于情理，这方面绝不输于仙剑和轩辕剑系列。游戏的难度较低，适用玩家群较广，对于骨灰级的玩家，则迷宫缺乏挑战，支线少而简单苍白。 **8**



月月 很难想象在现在国产游戏如此艰难的情况下，宇峻还可以给我们带来这样一个精品，二代在画面与系统上几近完美，在台湾巴哈姆特网站上为它打出了罕见的9.5的超级高分。男主角楚歌的真正身世肯定会让玩家们大吃一惊，除了少数不影响游戏进程的小BUG，游戏还是非常稳定的，传统的武侠游戏玩家肯定可以从中得到充分的乐趣。 **9**



游骑兵 一代堪称近年来国产RPG的经典之作，续作的画风维持了原有的水准，没有退步也没多少进步。制作者的聪明之处在于没有把庞大的场景变成超级迷宫，让玩家能够愉快而不是咬牙切齿地完成游戏。最大的卖点在于改进的战斗系统，不过个人觉得那些阵式没太大作用，基本还是靠法术。帝苑模式中的变卖、制造实在太繁琐了，会把玩家逼上作弊的绝路。 **7**

www.uj.com.tw

吸血莱恩Ⅱ BloodRayne 2 23





类型：AC
版本：英文版 4CD
配置：Intel P3-1GHz/256MB ASUS A9550TD 64MB
出品：Terminal Reality
发行：Majesco Games

暴力“吸血鬼”动作游戏，在前作基础上加快了游戏节奏，主角的技能方面也有增加。



狗子 前作中除了血腥、阴暗之外就不记得有什么特点了，新作延续了其血型本质，画面也还是阴森恐怖。动作游戏的剧情一般很少有人关注，这个游戏也不例外，玩家只要不断地寻找可以开启的门就可以长驱直入。莱恩的基本技能大幅度提升了，加入了一些闪躲功能，威力强大的连续技和吸血技能是最厉害的。默认的游戏速度似乎偏快了些，游戏节奏倒是紧凑了，可惜眼睛会提出抗议。 **8**



月月 半吸血鬼莱恩继续着她消灭超自然邪恶势力的任务——游戏的故事情节依然这么简单，只是在时间上有所改变，二战已经成为历史，现代都市成为了战斗的舞台。在前作基础上，莱恩有了更多精彩的动作表现，且操作方式也变得更简便，更灵活。另外莱恩拥有了新的超能力和现代化武器，不过本人感觉新增加的武器装备使用起来有些麻烦，反不如前作简洁明了。最后说明一点，游戏中极端的暴力成分，使我不得不适当降低本作的推荐度。 **7**



游骑兵 如果不是要保持惊心动魄的动作化元素，充分体现惊险刺激的恐怖氛围，《吸血莱恩Ⅱ》还应该能够制作得更为细致，游戏方式也应该更为多样化。不过相对于前作，《吸血莱恩Ⅱ》在各个方面已经做出了明显改进，其中包括游戏画面、战斗系统以及得分和配音等。尤其是“继承并发展”了嗜血暴力的游戏风格，对于喜爱此类游戏的玩家来说，《吸血莱恩Ⅱ》简直就是专门为你准备的。 **8**

www.bloodrayne2.com

21 合金之心 Metalheart: Replicants Rampage



类型：RP
版本：英文版 2CD
配置：Intel P3-800/256MB
ASUS A9550TD 64MB
出品：Akella
发行：DreamCatcher Int.

“辐射”影响下诞生的回合制角色扮演游戏，借鉴了众多角色扮演名作的系统设定。



东东

融合了小组策略、回合制战斗、随机地图等元素的科幻 RPG，怎么看都是《辐射》的亲戚，甚至连画面和色调都及其相似。具大的游戏世界包含了各种风格的场景，从高科技的人类实验室到原始的外星文明不一而足。玩家可以招募 6 个同伴，利用各自的技能完成每一个任务，自由度很高，会产生不同的结局。操作方面略有缺陷，有的视角会阻碍玩家的动作。

7

游骑兵

自从“辐射”系列成功之后，效仿的游戏可谓层出不穷，但都流于泛泛，并没有真正经典的作品露面。《合金之心》乍看起来与年初的《核战阴影》非常相似，它也是一款回合制的“辐射类”游戏，但其中的内容却丰富了不少，尤其是种族、属性以及独特的“灌输系统”的设定，充分汲取了《辐射》和《奥秘》的营养，体现出了此类游戏的风格和特点，并且游戏画面也有稍许改进，值得广大“辐射迷”们一试。

7

月月

本作又是一款大胆效仿“辐射”的回合制角色扮演游戏，好在模仿中也表现出一些自身的特色。玩家可以在庞大的外星环境中组建自己的 6 人小队，各具特色的队员搭配全由玩家自主选择。游戏最大的特色是类似“杀出重围”的互动性，你的小队可以与星球上各种族之间保持微妙的关系，结盟或对立的不同选择会导致不可预见的结局。如果要说缺陷，那就是游戏的表现和方式已难以适应现代大众玩家的需要。

7

www.metalheart.ru

22 曙光特攻 Aurora Watching



类型：AC
版本：英文版 1CD
配置：Intel P3-1GHz/256MB
ASUS A9550TD 64MB
出品：Metropolis Software
发行：Metropolis Software

“合金装备”的模仿之作，更为强调隐密行动。



月月

这是一款带有明显“合金装备”特色的潜人式游戏，也就是说游戏吸取了很多潜入游戏的成功经验。首先在视角设定上就提供给玩家两种选择，一是适合观察周围环境的开放视角(类似“合金装备”)；另外就是第三人称的追尾视角，这适合与敌人展开正面冲突。当然游戏的主题还是潜入，利用各种武器和道具进行躲避和暗杀才是高手风范。

7



狗子

《合金装备》式的隐密行动游戏，对声音要求特别高，敌人的 AI 表现和他们对声音变化的识别直接挂钩，同样玩家也可以根据敌人对话声的音量来判断其方位。因此在游戏中随意开枪是不明智的，即便枪声不在敌人的感应范围之内，也会莫名其妙地惊动敌人。玩家面对的将是包括基因试验的怪物在内的各种敌人，必须运用各种方法去解决它们，很富有挑战性。

8



游骑兵

不知道 Metropolis Software 开发制作游戏的时候是否花上大把的时间来凝望群星，但是他们肯定看过了小岛秀夫的《合金装备》，因为在游戏中我们或多或少地看到了 Snake 的影子，就连游戏主人公也起了一个模仿 Snake 的名字——White Fox。一个是固体蛇，一个白狐狸，就把这个游戏看成是欧版的《合金装备》吧，游戏尽管没有什么特别之处，但是作为一款隐密行动类游戏，总的来说还是值得一玩的。

7

www.aurora-game.com

23 地牢围攻 II Dungeon Siege II

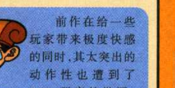




类型：RP
版本：英文版 4CD
配置：Intel P3-1GHz/256MB
ASUS A9250 32MB
出品：Gas Powered Games
发行：Microsoft

千呼万唤始出来的角色扮演名作，改进画面的同时开始关注游戏情节的表现。





东东

前作在给一些玩家带来极度快感的同时，其太突出的动作性也遭到了 RPG 玩家的批评，玩家甚至可以象控制雷达般在小地图上直接操作。因此续作中着重增强了剧情和 RPG 成分，可选的对话系统改善了互动性。操作上继承了前作容易上手的优点，基本还是一个鼠标走天下，可惜攻击动作还是纯手工的，其他的快捷键设定都还涛声依旧。客观的评价，这是一个更努力地象 RPG 的 RPG。

7



月月

整体来说，二代似乎尽力在向简单化方向发展。这主要表现在单人操作，团队配合，还有场景之间的传送系统等等，都是在让玩家享受轻松游戏。另外从很多方面看，游戏希望让玩家进行多周目的游戏，例如延续前作的难度提升和装备收集，还有新作中团队人数的增加等等，都是要在反复游戏的前提之下才能实现的。然而这种设想在苍白的剧情下，却是很难实现的。

7





狗子

首先要说的就是《地牢围攻Ⅱ》应该是今年到目前为止最为出色的 ARPG 之一。其次，游戏表面上看起来很简单，其实游戏内容多得让人意想不到，大约将是前作的一倍以上。技能发展，队员选择以及武器装备都将影响着游戏的进程。最后，《地牢围攻Ⅱ》保持了该系列多人游戏“强悍”的优良传统，它能够将单人游戏中的角色转入多人游戏中，加深了单人游戏和多人游戏之间的联系，最大限度地提高了游戏的娱乐性和趣味性。

9

www.gaspowered.com

23 圣域：魔都魅影 Sacred Underworld





类型：RP
版本：英文版 2CD
配置：Intel P3-800/256MB
ASUS A9250 32MB
出品：Ascaron
发行：Encore Software

《圣域》首款正式资料篇，只对原有系统进行了适当调整，另外增加了两个新的可选角色。

东东

资料片沿用了原作的引擎，毫无疑问，真正的卖点就是全新的地图和战网系统了。这次开放的地图足足有原来世界的三分之一大，而且都是前所未见的名胜古迹。游戏新增了矮人与魅魔这两个可选角色，并且允许玩家高价雇佣职业佣兵，但佣兵不受玩家控制。游戏剧情自然也紧接着原作而发展，扩充了最受欢迎的战网系统，调整了掉宝概率、装备属性、怪物类型、技能点分配，向着更完美的目标前进。

7



月月

资料篇总是为热衷于原作的玩家所准备的，《魔都魅影》自然也不例外。本作延续之前的剧情，新增加了地下城部分，当然还有新的邪恶力量。你可以选择以前的角色进行游戏，或者尝试新增加的魅魔和矮人。其实，新作最值得关注的应该是一些细节的调整，这主要表现在战斗系统当中，资料篇修正了很多以往不合理，不便捷的设定，相信喜爱“圣域”系列的玩家肯定会乐于看到这些改变。

7



游骑兵

记得先前玩《神圣纪事》的时候，简直是一下子就迷上了。虽说游戏模式完全仿照“暗黑”系列，但是游戏内容更多，游戏地图更大，游戏开放度更高。这款游戏资料片的推出是意料之中的，但是让人没有料到的是《地下世界》的涵盖范围完全超出了资料片的定义。新增的职业、技能、任务以及地图，让游戏内容几乎又增加了一倍。这个资料片绝对能让你将游戏一直玩到二代问世。

9

sacred-game.com



发烧榜

排名	趋势	游戏	公司
1	→	魔兽世界 World of Warcraft	Blizzard / 九城
2	↑	半条命:反恐精英 Counter Strike	Sierra/ 奥美电子
3	↓	魔兽争霸Ⅲ冰封王座 Warcraft3: Frozen Throne	Blizzard / 奥美电子
4	→	梦幻西游	网易
5	↑	泡泡堂	上海盛大
6	↑	天堂Ⅱ Lineage 2	NCSOFT/ 新浪
7	↓	仙剑奇侠传Ⅲ外传	大宇 / 寰宇之星
8	↑	梦幻国度 Magical Land	上海盛大
9	↓	劲乐团	久游网
10	→	新绝代双骄 Online	宇峻科技 / 悠游网
11		大话西游Ⅱ	网易
12		三国群英传Ⅴ	奥汀科技 / 寰宇之星
13		极品飞车:地下车会Ⅱ	EA Canada/ 美国艺电
14		天骄Ⅱ	目标软件
15		劲舞团	久游网
16		真三国无双Ⅲ	KOEI
17		洛奇	NEXON/ 世纪天成
18		冒险岛 Online	盛大网络
19		墨香	腾武数码
20		真封神之天尊地魔	上海米果

期待榜

排名	趋势	游戏	发售时间
1	↑	完美世界	未定
2	→	帝国时代Ⅲ Age of Empires Ⅲ	2005 年第四季度
3	↓	无尽的任务Ⅱ东方版 EverQUEST Ⅱ	2005 年 8 月
4	↑	轩辕Ⅱ飞天历险	2005 年第三季度
5	↑	少林传奇	未定
6	↓	剑侠情缘Ⅱ Online	未定
7	↓	阿猫阿狗Ⅱ	2005 年第三季度
8	↓	魔法门英雄无敌Ⅴ Heroes of Might & Magic Ⅴ	2006 年第一季度
9	↓	幻想三国志Ⅱ	2005 年第三季度
10	↑	极速快感:全民公敌 Need for Speed: Most Wanted	2005 年第四季度
11		幻想春秋 Online	未定
12		细胞分裂:混沌理论	未定
13		RF Online	未定
14		仙剑奇侠传 Online	未定
15		QQ 幻想	未定
16		大航海时代 Online	未定
17		万王之王Ⅱ	未定
18		丝路传说	2005 年 8 月
19		龙与地下城 Online	2005 年第四季度
20		文明Ⅳ	2005 年 11 月

榜评

过完这个暑假，新一轮游戏发售高潮即将来临……



发烧榜前十位继续为上月的作品所占据，看来如今网络游戏市场正逐渐趋于稳定，已不似当年风起云涌之时，优秀的作品拥有着固定的玩家群体，而新作面世后要想赢得大多数玩家，除非具有相当高的物理品质了。

本月新入围的游戏有《真封神之天尊地魔》，看来该游戏铺天盖地的宣传攻势还是起到了相当的作用。仅从今年 Chinajoy 上，围观在上海米果庞大展台前的人数，我们就可以了解一款游戏是怎么样被关注的。随着公测开始，已经有很多玩家开始投入到游戏当中，去亲自感受这款国产网游大作了。

期待榜上，《完美世界》在本月的成绩着实让人感觉惊讶，其中的原因可能多种多样，但有一点——游戏代言人的魅力是绝对不能忽视的。近来刘亦菲凭借在电视剧《仙剑奇侠传》中出演赵灵儿这一角色，在众多玩家群体当中拥有极高的人气，由此可见《完美世界》代理公司完美时空确实独具慧眼。

由寰宇之星代理的《幻想三国志Ⅱ》、《阿猫阿狗Ⅱ》已在台湾地区率先上市，可以相信这两款作品很快也会在大陆上市，让我们这些望眼欲穿的玩家一睹这两款年度国产 RPG 大作的风采。本期我们也特别为各位玩家准备了这两款游戏的详细攻略，希望在大家拿到游戏的时候可以给你最体贴的帮助。

“极品飞车”最新作在本次 Chinajoy 上正式公布了官方游戏名称《极速快感：全民公敌》，本月该作品也进入了期待榜第十名的位置，难得长期为人们称为小众游戏的赛车游戏还能取得这样的成绩。

中国游戏风云榜欢迎广大读者积极参与，以读者问卷调查、普通信件[明信片]、和本刊电子信箱 reader@playgamer.com 投票皆可，投票者请根据读者调查表形式认真填写相关内容，并注明希望获得的奖品编号，便有机会参加月底的抽奖活动，幸运读者可以获得您选定的精美游戏或动漫周边产品。每月奖品详情请关注“大话家游”栏目。■



国际动作巨星甄子丹代言武侠游戏大片《剑网二》

2005年7月29日，徐克导演的新武侠力作《七剑》全亚洲公映，掀起了又一阵武侠狂潮。与此同时，国内领先的网络游戏公司之一金山公司也正式宣布，即将投资撰写其游戏代表作《剑侠情缘》系列的小说剧本并计划将其拍摄成影视作品。同时，金山公司还将聘请《七剑》的主演——国际动作明星甄子丹先生担任他们的最新武侠游戏作品《剑侠情缘网络版2》的代言人。8月10日，专程从国外飞抵北京的甄子丹亮相《剑网二》代言人签约会，一场以武侠为名义的网络游戏运动扑面而来……

签约会上，最精彩的地方首先来自金山公司副总裁王蜂的演讲，他器宇轩昂的指出："有华人的地方就有武侠。"引发了现场一片掌声。而紧随其后的宝剑赠英雄仪式，也让所有到场记者及影迷们见识了甄子丹先生的一身侠气。有记者要求甄子丹现场做个大侠的造型，于是只在一个简单的POSE中，举手投足间，甄大侠目光如炬凛然正气，给所有人留下了深刻印象，真不愧为国际级动作巨星！签约会结束后，王峰也表示："若剑侠的影视剧可以投拍，真心希望子丹可以饰演男主角。"虽然这暂时还只是假设，不过也给到场影迷和玩家几许期待，真的很想看到这款令人期待的影视作品呢。■

剑侠情缘网络版二

门派全接触

文/枫舞奇翔

剑侠情缘网络版二》(以下简称《剑二》)在秉承了一代内容架构的基础上，采用了全新的引擎、全新的技术、全新的背景开发，并将2D场景与3D人物完美的结合在一起。繁多的门派职业，多达几十种的发展路线，也使《剑二》有了革新的一面。但是，那么多的门派，那么多的发展路线，玩家怎么能每个都了解的那么详细呢？哈哈，没关系的，玩家能了解多少就了解多少，不了解的地方就让笔者为你当一回解说员，把《剑二》中的各个门派、各个发展路线一一为你详加说明吧。

目前《剑二》中只开放了5大门派，分别是丐帮、武当、少林、峨嵋和唐门。与《剑网一》一样，玩家需要修炼到10级之后方能选择门派拜师学艺。



1～10级新手升级要点

《剑二》中的角色较之《剑一》是好了很多了，并非是按五行来定义的，而是按照身高体型，分成4种：标准男、魁梧男、性感女和娇小女，这在选择上一目了然，当然更容易上手。

进入游戏后，玩家先不要急于去打怪升级，强烈建议先找野叟老头对话，接新手任务。这样做不仅可以获得一些简单的装备，还能得到金钱和声望，这对玩家以后的成长很有利。玩家需要注意的是，野叟的新手任务是1～10级都会出现的，并且有系统提示你到某个等级后可以做那个任务了。

接下来要做的就是出城。1～4级的时候可以打打野兔，攻击防御都不是很高，经验也不少。没打几只野兔你就发现自己升级了，系统会给你3个属性点(系统会根据角色的等级来分发属性点，等级越高的得到的属性点就越多，但是系统最多只会给角色5个属性点)，建议10级前全部加力量，提高攻击力的同时，也可以缩短杀怪时间，升级速度更快，因为10级后入门派会获得一次洗点机会，所以不必在意平衡的问题，一切以快速练级为先。另外，从这时开始玩家就会发现，打怪不会打到金钱，而是出些兔尾、桔梗之类的物品，当然你可以拿去卖掉换钱，但是建议你不要那么做，最好把打到的材料都留着，因为在城里有许多NPC的任务是需要这些东西的。例如仓库任务就要10个兔尾；丐帮入门任务就是要6瓶流氓兜里的烧酒等等，所以大家多留些心眼，再说低级的任务材料是卖不了几个钱的，通过做任务获得的金钱会比卖垃圾要来得多多了。





4~8级时，玩家可以依次骚扰灰兔、流氓、土匪、野猪……这里记得要和大家多组队练级，尽管你的个体经验会略有下降，但是别人杀死怪后你也能分部分经验，所以组的人越多，杀怪速度越快，你的升级速度也越快啦。

10级之后，你就要面临门派选择的问题了。左右为难？不要紧，下面我就为大家详细分析各门派的情况。



五大门派全面分析

◎丐帮

说到丐帮，可以说是无人不知，无人不晓，其乃是天下第一大团结的帮派。丐帮弟子遍天下，其中不乏武林高手，是一个卧虎藏龙的地方。丐帮以凶狠的外功攻击著称，但灵巧的拳棒工夫也是出类拔萃的。

丐帮有两条发展路线：分别是净衣和污衣。

丐帮净衣，是降龙十八掌的传人，典型的近身战斗的高攻击战士，外家功夫可以练就到最高境界，其威力可以说是威震八方。使用的武器以护手最为擅长。





丐帮污衣，轻功和其他杂门武功最为擅长，是游戏所有职业中闪避最高的职业，尤其擅长以敌制敌，是逍遥自在斗转星移的游世者。使用的武器以棍棒最为擅长。

属性方面，人物分五个基本属性：力量、内功、身法、根骨和洞察，每个属性的基本作用都不相同——力量，在战斗过程中直接体现为决定外功攻击力的强弱，外功技能伤害的大小及人物负重；内功，在战斗中直接体现为决定人物内力大小、内功技能攻击的强弱与内功防御力；身法，决定人物的攻击速度和命中率，影响人物闪避；根骨，直接影响到人物的生命值大小与外功攻击的防御力；洞察，决定人物闪避、会心率和致命一击率，影响命中和攻击速度。

丐帮净衣，由于是近战高攻击型战士，力量强弱至关重要，所以在加点时，以力量为主。至于根骨，也是一个相当重要的属性，非加不可。在战斗中，生命值过低往往容易被秒杀。而内功、身法、洞察加上以后，也都有自己的好处，可以适当选择。笔者建议，净衣加点按照力量、根骨、洞察3:1:1的比例分配，这样的好处是，高攻击力、高生命和高命中。另外在40级前，也可以按照力量、根骨4:1来分配，这样可以确保人物的升级速度。

丐帮污衣，高闪避是他们的特点，不适合近身战斗，因此身法的高低就直接影响着角色的成长。由于污衣没有象净衣醉蝶那样减少自己生命的技能，就没有必要刻意加根骨了，相反，身法与洞察的高低才是决定他们能否成就霸业的关键。笔者建议，污衣的最佳加点方式是身法、洞察、力量2:2:1。前期，也可以按照身法、洞察3:2的比例分配，这样能一直保有污衣的特点。

在技能方面，虽然相应等级可学习的技能不多，但是修炼起来，也并非所有技能都要学满。就目前而言，学习技能需要钱不说，还需要经验，这也就告诉我们，在前期学习技能一定要有所选择。对净衣而言，入门技能混天气功和丐帮掌法是必须要学习的，而且还要紧着这两个技能学，直到学满为止，并且它们需要的钱和经验都不是很多，还会对日后的成长带来很大的帮助。不过，前22级的时候，人物只能用普通物理攻击，因为之前学习的技能都是被动技能。到了22级的时候，可以学习第一个主动技能——霸王拳，但是你会发现，1级的霸王拳还没有普通物理攻击的攻击力高，这会让玩家很郁闷。不过2级的霸王拳就不一样了，攻击力提高了不少，在配合之前学习的技能，找到合适的升级地点，基本上就2–3下一个怪，升级速度很快。

至于污衣，学习天行气功和丐帮棍法是必要的，也是必须的。不过前期的污衣攻击力低得可怜，只能组队升级，单练是根本不成的。其他职业一出手就是100+的血，而污衣只有50+血。等污衣学习了驱蛇棍法之后，应该算是有一点出头了，攻击力上升了不少，但是还比其他职业的低。弥补的方式就是提高自己的攻击速度，来争取单位时间内多次出招的机会，这样一来也不比其他职业弱。

◎武当

武当门派武功以内功见长，讲究以柔克刚。武当有两种发展路线：分别是道家和俗家。

武当道家，以其精湛内功而著名，出神入化的剑法令其他门派惊叹，剑法能练到最高境界则可以以慢制快、御剑而行。使用的武器以剑最为擅长。

武当俗家，由于身法高超而练就了一身轻灵飘逸的好身手，在江湖上来无影去无踪，并且出手极其迅猛。使用的武器以笔最为擅长。

武当道家，可以说是目前游戏中公认的攻击力最高的职业，玩家考虑到这一点就应该明白，属性点的分配是要侧重于内功的，并且内功是所有属性点中的重中之重。洞察这个属性对于道家来说也有一定的作用，可以提高攻击效果，对升级与PK都有好处。至于力量、身法、根骨这些属性，可以根据自己的喜好进行分配。

笔者建议，根据道家的自身特点和技能特点，前期最好把所有的属性点都加内功，大概加到200左右就可以了，这样既有很高的攻击力，还可以确保自己的升级速度。等到玩家出了中级技能剑意，就可以把属性点适当的分配到洞察上，这样就可以保证角色的全面发展。至于其他三项属性，可以分配一些给根骨，这样也是为了保证角色的外功攻击防御和生命值。道家后期的加点可按照内功、洞察、根骨3:1.5:0.5或3.5:1:0.5来分配，这是比较完美的加点方式。

武当俗家，是游戏中灵巧型的职业，因此洞察的高低就成为角色成型的关键。由于俗家是外功攻击，如果想提高自己的攻击力可以适当的加点力量。为了避免被秒杀，也可以加根骨。其他的属性对人物发展影响





都不是很大。建议，前期的俗家把属性点全部加洞察，这样可以获得最大的闪避率。后期可按照洞察、力量、根骨 4:0.5:0.5 的比例进行分配。由于俗家的技能都是与洞察相关联的，因此力量没有必要加的太多，反而会影响到人物的成长。

技能方面，武当剑经和武当剑法毋庸置疑是武当道家必须要学习的，这样可以提高人物的内力回复速度和剑的攻击力。不过虽说是提高了攻击力，但还是有点低，毕竟道家不是外功型职业。等玩家学习了略高一层的剑法后，攻击力就有了质的飞跃，但是让玩家难以选择的是，有金、木、水、火、土五个属性的剑法技能，笔者建议学习金系剑法——流光剑法，因为流光剑法是这些技能里攻击力最高的。同等级的不同职业，道家可以一下把怪物秒杀或者打红血，而其他的职业就需要好几下才能解决掉一个怪。接下来学习的无我心法有伤转内的效果，可以有效的保护人物的安全。

武当俗家有武当奇经和武当笔法要学，因为俗家到 12 级的时候才能够学习到第一个主动攻击技能，所以 10～12 级比较难熬，攻击力还不如一个白名高，所以想加入武当俗家的人也可以先练到 12 级再入门派。12 级的时候学习太乙逍遥功，俗家就可以出头了，攻击力有了很大的提高。接下来学习的云梯纵可以加快俗家的速度，令敌人攻其不备。

◎少林

少林素有“武林泰山北斗”之称，“短、平、快”是他们技能的特点，在简洁、利落的架势中充分体现少林派的武术风格。少林有三种发展路线：分别是俗家、禅宗和武家。

少林俗家，外功防御最高，是近身战斗的职业中能力最强的，比较适合持久战。使用的武器中以棍、刀最为擅长。

少林禅宗，是唯一可以精通禅宗梵语的，可以转换五行属性，不擅长近身战斗。使用的武器中以护手最为擅长。

少林武家，内功极为深厚，可以连续出招击毙敌人，武林中的近战之王。使用的武器中以锡杖最为擅长。

少林俗家，由于是游戏中外功防御最强的职业，根骨对于俗家弟子来说尤其重要。身法，可以提高俗家弟子的命中率，有助日后的升级与 PK。至于内功、洞察基本上可以省去，不仅会影响人物的成长，还会浪费属性点。笔者建议，前期可以加力量和根骨，按照 2:3 的比例分配，这样可以提高攻击力，加快升级的速度。到了后期，属性点就要大部分的加在根骨上，技能是与根骨有密切联系的，应该按照力量、根骨 4:1 或 4.5:1 的比例进行分配。

少林禅宗，在游戏中是比较灵活的职业，内功是禅宗弟子最重要的能力，可以提高所有技能的攻击威力，因此属性点应大量加到内功上。根骨与洞察对禅宗弟子也是有帮助的，可以提高会心一击的成功率。笔者建议，前期的禅宗弟子应该把属性点全部加到内功上，以确保技能发挥到极限。等到后期可以适当的加些根骨和洞察，按照内功、根骨、洞察 3:1:1 的比例分配，这样不仅拥有较高的攻击力，还可以加强防御，提高致命一击率。

少林武家，内功也是至关重要的属性，但他们同时也是近战的强者，和武当道家有些相似。根骨和身法可以适当加些，这样可以确保生命安全和出招速度。建议武家弟子前期按照内功、身法 4:1 的比例进行分配，这样可以保证技能攻击力和技能出招的速度。到了后期，按照内功、身法、根骨 3:1:1 的比例进行分配，这样外功防御和生命都得到提高。

俗家的入门技能有混元一气功、少林棍法和少林刀法，这时玩家就要想好是发展棍还是刀了，两者都各具特点。到了 22 级，人物可以学习金钟罩，这时就需要把属性点大量的加到根骨上，人物的外功防御会很高，技能上升级的时候不掉血，什么怪物都可以抗。玩家需要注意的是，刀法是单体攻击，棍法是群体攻击。

少林禅圆功可以快速回复内力，伏虎气功可以加强人物的攻击力，而少林修心法可以加成内功的攻击力。而五转指对禅宗弟子绝对是有用的技能，它可以改变五行属性，可以大大的减少自身的伤害，如果能在配合上土系的攻击，可以使技能发挥到最大值。

至于武家弟子，少林罗汉功和七宝神照心法，可以加快内力的恢复和提高出现暴击的几率。罗汉拳和迦叶腿分别是单体攻击和群体攻击的技能，各自特点不禁相同。而慧眼咒则可以增加人物的命中率。

◎峨嵋

峨嵋派只收女徒弟，其武功外绵内刚，且也有擅长医道琴律者。峨嵋有两种发展线路：分别是俗家和佛家。

峨嵋俗家，可以将自己的内力融入到琴中伤人，并能给敌人带来各种异常状态。使用的武器以琴最为擅长。

峨嵋佛家，用各种内功手段辅助他人，疗伤是她们最大的特点，是典型的“护士”。使用的武器以剑最为擅长。

峨嵋俗家偏重内功，且技能也以内功型居多，所以内功也是决定攻击力强弱的属性。根骨可以少量的加些，以保证有足够的生命值。建议初期的俗家弟子把属性点全部加到内功上，保证有足够的攻击力，因为俗家弟子单练是很难的，大部分都是诅咒系的技能。到了后期可以加根骨和洞察，按照内功、根骨、洞察 4:0.5:0.5 的比例分配。





峨嵋佛家，虽说是个“护士”，但总要自己升级的，内功是必须的，而根骨对佛家弟子也是有影响的，因为有些技能是和根骨联系的。建议，前期的佛家弟子把属性点全部加在内功上，先确保技能的攻击发挥最大极限。到了后期，可以按照内功、根骨 3.5:1.5 的比例进行分配，这样就可以保证每个技能都发挥出作用。

俗家的望月心法，是入门技，可以有效提升攻击范围和加快内力回复速度。随意曲，低级主动攻击技能，具有大范围杀伤效果，但这个技能也有缺点，技能使用时有一定的冰冻时间使人物不能移动，很容易被怪物围攻。根据俗家弟子的技能特点，组队升级能够充分发挥她们的长处。静夜思，俗家弟子的中级技能，具有使敌人睡眠的效果。

佛家的玉女心经，可以快速回复人物内力。观音诀，为单体恢复生命技能，并且在游戏中会有阴属性的怪物，用此技能就可以将敌人杀死。玉女剑法，主动攻击技能，为单体直线攻击。等到了中期，技能就开始受根骨影响了，这是玩家就应该把属性点分配到根骨上，此时的人物也就基本成型。

◎唐门

唐门善于暗器陷阱，暗器与毒药独步无双，远战能力比较出色，奇特使用是唐门的一大特点。唐门只有一中发展路线，最擅长使用暗器。

唐门对于身法的要求是相当高的，可以说是身法的高低就能成就这个职业的强与弱，想必大家可以看的出身法对于唐门来说是多么的重要了吧。虽说唐门只有一条发展路线，但是武功还是分为毒、飞镖和陷阱三类武功，玩家可以根据自己的喜好选择技能。

毒，技能效果由内功和身法决定的，内功占的比重略微高一些，主要是靠内功来提升毒的攻击力，身法提高命中率。如果玩家准备主修毒技能的话，建议属性点按照内功、身法 3.5:1.5 的比例进行分配。飞镖，技能效果由身法和力量各占一半，飞镖是外功攻击，属性点加到力量上是为了提高攻击力。想要主修飞镖的玩家，属性点应该按照身法、力量 3:2 的比例进行分配。陷阱，则不受任何属性的限制，陷阱的攻击力只受到武器加成，一般建议玩家佩带水属性的武器，这样可以大大的提升人物的攻击力。因此，根据唐门的特点，身法占主要，力量和内功在次要，玩家可以根据自己主修不同的技能，选择不同的加点方法。

技能方面，唐门暗器提高人物使用暗器的基本技巧。心眼，唐门技能暗器技能，可以提高暗器的攻击力。唐门暗器和心眼这两个技能是必须要学满的。暗器制作术，能帮助玩家学习著作暗器的方法，因为在游戏中，唐门使用的好多武器都是需要自己动手去制作的，有的根本是买不到的。毒刺骨，唐门的初级陷阱技能，学习了这个技能以后，唐门的升级速度和攻击力也就随着上去了，这个技能会伴随唐门的玩家好长时间的。前期，唐门自己单练是比较郁闷，大部分都是以蹭经验为主，不过，等毒刺骨学习到 7 级以后，唐门就成为了组队中的抢手货了。唐门在升级过程中，飞镖配合陷阱升级是最为常见的一种方法，但是玩家需要注意的是，要以陷阱为主，飞镖为辅，否则你就会白忙活了。

经过笔者对这五大门派的简单介绍，想必玩家也对它们有了初步的了解，在游戏中没有强与弱的门派，只有强与若的玩家。但这些也只是游戏中的一些皮毛部分，如果还想了解更多、更深奥的游戏内容，在接下来的漫漫剑侠路上，就需要靠你自己的实力，在剑侠的世界中一步一步的走下去，去探索游戏中那无人揭晓的秘密吧……■

金山掌门求无止境 武当山拜师剑侠归宗

近期金山公司又出了一件惊天地的大事，在《剑网二》即将推出之际，由金山董事长求伯君先生亲自发起的“武侠寻根之旅”活动也随之正式启动。7 月 26 日下午，在求总的亲自带领下，一行人马来到自古就有名门正派之首的武当山上，在武当山紫霄大殿前，“网游大侠”求伯君正式拜师于武当三丰派第十三代内家拳传人钟道烛道长，成为武当嫡传俗家弟子。紫霄殿前，钟道长当场以一套太极拳作为收徒礼传授求伯君，求伯君欣然学技。

这一活动不但与新游戏的面世相呼应，更轰动了游戏业内，自此也掀起了一阵“寻根”的热浪，可谓气势非凡。

武当派一直以来就以武当武学和道家文化闻名于世，是与少林齐名的两大武学派系之一。此次的武侠寻根活动中，武当派准备了精彩的武术表演迎接求伯君造访，并以盛大道教法事欢迎求伯君参拜武当派。参拜仪式后，武当道教协会副会长刘文国与求伯君一道探讨了武当武侠起源，探寻了武当武学以游戏方式传承的可能。

另据悉，本次与求总同行的金山员工还包括西山居的主美，他们亲临实地考察了武当山的环境及文化特色，并准备在《剑网二》的世界中更多的再现武当山绝美风光，再现武当武学绝技。游戏世界里的武当将会与真实结合得更紧密，北斗七星阵、太极神功，正宗武当绝学在游戏中将会展现别样的风采，届时玩家也能体验纵马江湖，快慰一生的感觉！■





天骄Ⅱ 1.15 缘牵七夕 新版本分析

自《天骄Ⅱ》首部资料片《刺客列传》面市后，众多玩家对《天骄Ⅱ》的热忱也与日俱增，而时隔2个月推出的《天骄Ⅱ》最新版本《缘牵七夕》则将带来更多完善的系统功能，众多玩家期待的国战虽然还没有到来，不过相信1.15版的丰富内容也会给玩家们带来一些安慰。

《天骄Ⅱ1.15缘牵七夕》的推出这样快速，意味着什么？难道是为期待已久的国战开路？还是为了玩家在游戏中能多一些乐趣？这些只是我们的一些猜想，不过我们从版本名称中也发现了一些"弦外之音"。此次新版本的推出恰逢中国传统节日七夕，七夕又是中国传统的情人节，所以该版本定名为《缘牵七夕》。"借古之意，宣今之名"似乎有些类似草船借箭，不过从整体的用户群体来说，此时正处暑假将要结束之季，这时推出的新版本无疑是要再一次的占领着逐渐消失的暑期市场，不过我个人认为此时的这种举措，最主要的目的应该是最大限度的吸引住学生玩家群体。此外，2个月后更新一版也预示着再过2个月的十一长假来临，是否将会为国战版本做铺垫呢。日前，从目标官方再次传来消息，为了给广大玩家提供更加丰富、更具可玩性的游戏，此次1.15版本将再次增加新内容。本来就很吸引人的结婚系统（还包括交友、定情系统）、拜师系统、变性系统，又增加了挑战系统、"通缉"双血怪系统和一些新的怪物还有一些功能的完善。这样一来可以说这次更新的新版本内容丰富的程度，甚至要比首部资料片有过之而无不及。这样更能说明这次《天骄Ⅱ》的新版本，是一次大规模的"外科手术"不过手术的目的是为了治病，还是为了进化，这一点只能让大家自己去感受了。下面我就从这次新版本的内容上告诉你发生了什么！



一、结婚系统

首先此次推出的新版本，主要内容是"结婚系统"。这个系统对于网络游戏的作用和知名度这里就不多说了，不过《天骄Ⅱ》这个结婚系统还是比较有特色的，主要是《天骄Ⅱ》把结婚系统分成3部分来做，形式比较新颖。

结婚系统流程

1.世缘玉佩牵——交友

任务限制条件：已经成为情侣的男、女玩家不能执行此任务；

任务流程：组队的男女玩家，杀20级以上的怪物，即可获得随机掉落的"姻缘玉佩"。

必须是男女玩家各获得一块玉佩，才能找洛阳城内"月老助理"交差，可获得奖励。如果两个人的姻缘玉佩指数（随机数）高达90%，月老助理会直接把二人点化为情侣。

2.侠侣定情

任务条件：1男1女玩家组队男、女玩家级别为30以上

任务说明：当男女玩家组队后，找特定NPC对话，男玩家接到打"食心怪300只"的任务；女玩家接到交"同心锁"任务

任务流程：男玩家打"食心怪300只"后，即可获得"同心锁"，然后转交给同队中的"女玩家"；"女玩家"找"月老"交上"同心锁"，任务完成。双方成为情侣。

3.结婚

结婚条件：双方等级均大于30，双方是情侣

任务流程：找到月老，月老会随机提出苛刻的条件，满足月老的条件后月老会以历史上两对著名夫妇（嫦娥后羿，牛郎织女等）的事迹考核男女方各一次，玩家必须做正确的选择。完成后月老为双方订婚。结婚过程参考官方网站

4.离婚

两情侣如果想分手或者离婚，找到指定NPC就能完成，分手分为单方面分手和双方友好协商分手两个方面。

通过以上系统流程介绍，我们不难发现在结婚之前还有很多的事情需要玩家去做，大大的区别于同类游戏简单的"一拍即和"的结婚方式。不过这种"繁琐"是否就是优点呢？其实众多玩家在游戏中所追求的，无非就是一种精神上的高度自由，《天骄Ⅱ》在结婚系统上的这种类似于真正生活的完善，很大一部分取决于让玩家更多的时候去自己选择。这样我们是不是就能联想到今后的国战，玩家要想参加也需要先为自己的国家做点贡献呢？我们不难想象结婚这样的系统，要是稍微改变的话是不是就能在国战系统中直接孕育出国战士兵系







统。并且《天骄Ⅱ》结婚系统中还有最后一项离婚的设定，而有些不伦不类，要是联想到今后的国战也许我们在那个时候为了自己国家的荣耀真的要"抛弃"结发的夫妻?你是不是闻到少许国战硝烟的味道了!总之系统的完善是我们玩家所喜欢和支持的。要是能够通过这种完善我们玩家看到今后的发展那也是一种幸福!

二、拜师系统、变性系统

其次，也是《天骄Ⅱ1.15缘牵七夕》版本重头戏"拜师系统"和"变性系统"。关于这两个系统，我先说说变性。这个大家不难理解吧，然而这种纯娱乐型的系统推出有何目的呢？众所周知在《天骄Ⅱ》公测期间，很多玩家因为角色开放程度问题无法选择自己称心如意的角色，从这个方面看这个系统，还是很有必要存在的。然而已经商业运作3个月后才推出此项功能，是不是多此一举呢？难道说这个迟来的功能会对《天骄Ⅱ》游戏有所推动？我在游戏中找不到对这个功能有这样强大的作用的说明。换句话说，变性系统也就是《天骄Ⅱ》中的一个鸡肋功能。不过从以后的发展来说，此功能也许还有其它用武之地，这我们也只有猜测了。

还有就是拜师系统。《天骄Ⅱ》的拜师系统有些新异之处，不但可以让同时在线的徒弟获得打怪经验110%的特殊奖励，且在师傅带着徒弟到达12级以后，作为师傅的你也可以与同时在线的徒弟同样享受110%的打怪经验，直到你的徒弟到达30级出师为止。还有就是师傅与徒弟组队完成徒弟的任务后，师傅会获得相应任务所给的声望点，这可是一个好东西，声望点可以用来与洛阳的声望官员换经验。

《天骄Ⅱ》的拜师系统不知道大家发现了没有，从游戏设定方面来说，是比较照顾高级玩家的，并且这种增加经验的方式也是纯粹为了那些升级需要上千万经验的老玩家。话又说回来，对于新手而言，拜师肯定是件享受的事了，游戏中为了自己高级角色能够更高的玩家不免会又重新再建立个角色，肥水不留外人田的道理，相信没有不知道的吧。这种趋势如果成为气候，那么游戏中的等级平衡性相对来说也会逐渐缩短，主要原因是因为《天骄Ⅱ》中的角色升级经本人实际发现，一个从1~66级的角色所需要9千万的经验，从60级以后每升一级将需要1千万以上的经验。1千万的经验能够使一个1级的角色升到37级。也就是说到了60级的高手在带一个徒弟的时候，在每天都同时在线的情况下，新手出师的时候师傅的等级也就能够得到提升，并且拜师系统是可以让师傅同时收取3个徒弟。这样在《天骄Ⅱ》的世界中新手绝对就成为最吃香的人，同时那些20-40级的武器装备也相对的会比较走俏(奸商们生意来了)。

不过对于拜师系统还有一点在官方资料上提到过的信息有点"意思"，那就是师傅在带领徒弟出师后会获得声望，可以到指定的NPC去兑换经验。最主要的是前面那句，或者有长远眼光的师傅可以把声望点攒着，以后声望点可以换的可不仅仅只是经验了，诱惑永远在前面……通过以上的介绍我们知道了，拜师系统的主要作用是在提高高级别玩家的等级的同时帮助新手和中等玩家发展，这样我们是不是就可以看作，拜师系统的间接目的是在为需要大规模中高级玩家参与的国战而服务。声望点是否会演变成国战时的功勋值?各种线索的汇集，国战的身影似乎浮现在我们眼前了。

三、新增强力双血怪、双血怪悬赏令系统

最后要说的是这次新版本后期增加的内容。在新增的几个系统功能中，比较引起我注意的是挑战系统和强力双血怪的出现，挑战系统这个大家都比较清楚，不过《天骄Ⅱ》的挑战系统并非是人与人的挑战，而是有点类似于限时杀怪！这样大家可能会想到这个系统是不是又是给那些高级玩家"服务"的！

起初我也这样认为，但是亲自经历之后，这个挑战系统是根据自己人物角色的等级来选择怪物的强度。就是说，所有人在这个系统下都可以有机会获得冠军。从这一点上说，这个系统应该算是成功的。我们再深入的想一想，日后这种系统的完善，要做到组队一起去挑战应该也不会是什么问题。那么在游戏中系统怪物的能力随时间变化而越来越强也是可能的。是不是我们在这里可以渐渐的看到了团队冒险任务(也就是地下城任务)的雏形了！

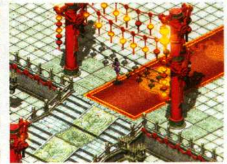
挑战无限，惊喜不断！在双血怪地区，有可能会出现比强力双血怪还要强悍的疯狂双血怪。这些家伙可不是一两个人就能应付的哦！遇到它们，若是你周围没有三四个高手朋友，呵呵，那就准备回城吧！当然，杀死疯狂双血怪后，掉落的物品绝对会让大家两眼发光的！这就是现在《天骄Ⅱ》游戏中比BOSS还BOSS的强力双血怪。它的强悍之处我就不多说了，反正是3个不到50级的角色"一触即死"。这种怪物的出现大大的增强了游戏中的对抗性，让玩家的追求目标明确化。不过它是否能解决前期高级玩家无所事事的局面，我们大家都是可以看到的。

新增的内容中有个"通缉"双血怪的悬赏令功能，还是很有意思的。以往悬赏任务是每位玩家每日的"必修课"，然而没有双血怪悬赏任务，一直令大家感到遗憾。在1.15版中，双血怪终于加入了悬赏榜，不过请大家注意，双血怪悬赏任务可是需要组队才能完成哦!你的手是不是已经蠢蠢欲动了!这个功能的推出，个人认为很大程度上是把悬赏令任务向更大的方向或者说是更大的规模去发展。我认为在很长一段时间里悬赏令任务在《天骄Ⅱ》游戏中的地位将会越来越重要，毕竟现在悬赏令任务是众多玩家练级的最佳选择。从另一方面来说悬赏令任务可以说是《天骄Ⅱ》中的"试验田"很多的时候大家可以注意到，每次版本的更新都有悬赏令系统的事，从这点上可以看出，悬赏令的完善是整个《天骄Ⅱ》游戏的完善和进步，相信我们期待的国战，已经在微微的吹起了战争的号角声。

本次更新的新增内容还有一些属于完善类功能，比如公告牌功能是可以让大家在游戏中随时了解目前已在进行中线上活动的一切细节，而并不需要切换屏幕!还有叫卖功能，让玩家只需鼠标点击便可在对话栏中显示物品的名称、属性哦!方便不方便大家心里都清楚。这些琐碎的完善，对于游戏的大方向并没有像结婚系统那样轰动，不过这些点滴的细致，对于玩家来说应该是一种幸福。

以上说的很多地方属于个人观点和认识，各位朋友要是有兴趣也可以同我一起在游戏中找寻，无限期待！无限精彩！然而真正的精彩是因为有你我的参与。■







文/暴牙凯

作为今年暑假国产网络游戏重头戏的《傲世OL》，在内测开始时，就受到了玩家的广泛关注，只可惜帐号发放很少，所以大家还都无法见识这款游戏的全部内容。据悉，目标软件将计划对游戏进行为期3个月的内测，来全面调整游戏的内容，以求能完善游戏功能，使它在面市时可以让玩家们满意。所以，对于游戏中的种种，还有许多的未知数。笔者很幸运的拿到了为数不多的测试帐号，并且从一测开始就坚持追踪这款游戏的动向。而经过最近的一次调整，游戏中又添加了不少新的内容，感觉在目前开放的两大职业中，比较成熟的并且基本定型的一个就是武将，为了给大家一个更深度了解游戏的机会，笔者在这里简要介绍一些新手武将的配点、技能以及赚钱的攻略心得，希望日后能有所帮助。

配点概要

在《傲世OL》中，人物每升一级，系统就会在角色的四项基本属性(力量、敏捷、体力、智慧)上为角色的每个属性都加一点，而且还会多出来4个属性点供玩家支配。其中力量主要影响角色的物理攻击力，敏捷主要影响命中率和闪避率，体质主要影响生命和物理防御力，智慧主要影响技能值(MP)、技能攻击力和技能防御力。这四个属性表面看是只影响这几项属性，但是对于游戏中的装备也是有影响的，因为大部分的装备都是需要上面四项属性支持才能穿戴起来的，比如大多数的武器需要力量和敏捷，而防具则是需要力量和智慧，因此不同的配点方法不仅决定了人物的发展方向，还决定了人物在装备上的选择。

综合来说，新手武将的配点有以下几种方式：

一、主攻型，属性点全部加力量和敏捷

1～14级的时候，力量和敏捷按照2:2的比例来加，14～19级的时候，把属性点全部加到力量上，在19级时只要达到这个程度就可以了，具体情况需要玩家自己来掌握。这样到了19级就可以拿起17级的武器了。这样配点的武将在以后如果还按此路线发展，可以拿起来绝对多数的武器，攻击力会非常高，打怪物迅速，升级速度是可以保证的。而且由于敏捷比较高因此打怪物不容易出现MISS，很多时候还可以闪避怪物的攻击。

但是由于防具需要智慧和体力的支持，因此这种类型的武将根本无法穿上对应等级的装备，在一定程度上，防御力会显的不足，打怪的时候，血会减的飞快，而且再加上血量相对少，多数的时候一管血挨不了怪物几下打就会空掉。虽然练级会很快，但是需要大量药水的支持，因此想练这种武将的玩家，一定要努力的做任务或者打猴子来赚钱(后面有具体讲解)，而且微操作的水平相对来说要求较高。如果没有金钱的支持的话，或者微操不行，那就不要这样加点了。





二、主防型，属性点加体质和智慧

不同的级别偏重不同，前期建议将大部分属性都加到体质上，到了中期，将属性点都加到智慧上(具体情况自己掌握，要根据相应的防御装备搭配)，这种类型的武将基本上可以穿上任何相应等级的衣服，因此就防御力来说，比第一种武将的防御要高很多，而且因为加了不少体质，所以血量也是十分充足的，在战斗时不容易挂掉，还可以省下不少买药水的钱，可以长时间的进行练级。在团队作战时，还可以充"肉盾"的角色。

这种武将类型的缺点在于，由于把大部分的点都加到了体质和智慧上，敏捷和力量比较缺乏，所以有的时候无法拿起相对等级的武器，使普通攻击力减少，相对来说杀怪物的速度不如第一种快，直接影响了练级的速度。不过好在智慧比较高，技能都能打出来比较高的攻击力，依靠技能来练级的话，速度还是有保证的。相对于第一种武将来说，这种武将不需要太高的微操作，更适合新手玩家，建议新手玩家在内测的时候选择







这种武将来练，到了公测对游戏十分熟悉了，再考虑转型。

三、中规中矩的配点

按照系统推荐的配点来进行加点，这样配出来的武将在各个属性上都比较平均，可以说都没什么大缺陷，但是小缺陷却到处都是。这样配点出来的武将，基本上没有什么特点，全面发展但是全面平庸，而且装备上的缺陷也比较大，非常不利于以后的发展，不过对于一个纯新手来说，利用系统推荐的配点方式来进行加点，还是不错的，至少在前期可以比较混的开。

【注：和其他自由加点的网络游戏一样，《傲世OL》的配点也是有规律的，一般情况下都是需要看着装备的情况来进行配点，即能穿上相应等级的装备就算是比较成功了。但是由于装备所需要的条件不一样，而且需要的条件都比较高，因此玩家一般情况下只能在装备上进行取舍，进而决定配点和自己发展的情况。但是记住一条，千万不要去平均的进行加点，因为对于《傲世OL》中的角色来说，全面发展就等于全面平庸！】

武将技能分析

在《傲世OL》中，武将的技能主要有战斗类技能、潜能类技能、统领类技能、奋起类技能等。学习新的技能需要得到足够的学习能力点数，升级技能需要的是技能点数。不过这里应该强调一下，游戏中的学习能力是通过升级技能来获得的，每当玩家升级了一个技能，就会多出一个学习点数，如果不进行技能升级的话，是无法获得学习能力的，也就无法学习新的技能了。所以玩家在升级后要尽量的去升级技能，最好不要去攒技能点，否则想学习新的技能是非常困难的。当然，这并不是说让大家去升级或者学习所有的技能，在技能的选择上，由于武将的配点类型有主攻击和主防御之分，在技能的选择上是不用的，另外，还有一种专门学习统领类技能的武将（专门学习那种带光环的辅助技能），在战斗的时候经常充当团队领导者的角色，他的技能选择跟强两者也有不一样之处。

盾击：战斗类技能，用盾去攻击你的敌人，重创敌人的同时还有可能将敌人击退。

这个技能，只专门为主防御的武将所设计的，由于主防的武将可以拿起来盾牌，因此这个技能使用起来会非常方便，在战斗的时候，也可以弥补一下主防武将攻击力上的不足。而且这个技能在使用的时候经常可以将敌人击退，可以减少自己挨打的次数，增加武将的存活几率。

建议加点：主攻武将0点、主防武将10点，辅助武将任意。

碎石破：战斗类技能，猛烈攻击你的敌人，击溃其防御，使其武器断裂。

笔者认为这个技能，对于主攻的武将来说，是非常不错的。虽然技能的攻击力比较低，但是一经开启，便可以一直释放，不需要等待冷冻时间。而且加上主攻武将自身的攻击力很高，打怪还是非常快的，而且有非常爽快的感觉。但是这个技能有个比较大的缺点，就是在攻击怪物时经常MISS，这点是需要主攻武将注意的地方。另外，碎石击和盾击想比较的话，在后期的优势要远远大于盾击。

建议加点：主攻武将10点、主防武将0点，辅助武将任意。

无形之力：潜能类技能，使你的技能发挥到最巅峰的状态，并能使敌人攻击你时使其自残。

无形之力在前期练级时并不会产生太大的作用，只是起到少许辅助作用。后期用在PK上的效果还是非常不错的。另外由于后面技能的需要因此这个技能还是加到10点为好。

建议加点：主攻武将10点，主防武将10点，辅助武将10点。

劲气撞击：战斗类技能，利用你强壮的身体去撞击敌人，使其受到重击的同时还会被击退。

这个技能无论对哪种类型的武将都是十分实用的，可以使你在被敌人包围时冲撞敌人来逃生。在《傲世OL》中，很多怪物都是喜欢对玩家进行围殴的，如果不小心被包围了，劲气撞击就会发挥大作用了。另外在后期PK的时候，如果被包围，使用这招也是十分奏效的。

建议加点：主攻武将3点，主防武将3点，辅助武将3点。

【注：之所以只加3点，是因为到了24级的就会有新的技能，综合前面技能的加点情况，24级的时候劲气撞击加3点也够用了，多的话对学习后面的技能会产生不小的影响。】

忍吟之气：统领类技能，此技能会让你和你的同伴们各项防御能力增加。

这个是武将作为团队领导者最有代表性的技能。在战斗的时候可以增加自己和同伴的各项防御力，使整体防御增高，无论是单人还是群体，无论是练级还是PK，都是非常实用的辅助技能，特别是辅助类型的武将，这个技能是最能体现自身价值的技能，强烈建议所有类型的武将都来学此技能。

建议加点：主攻武将10点，主防武将10点，辅助武将10点。

雷霆震击：战斗类技能，奋力震击地面，使你周围的敌人因此而变得移动缓慢。

不错的技能，可以将周围的敌人全部震晕，使他们的行动速度变缓





，练级和 PK 都不错，但是相对于练级来说，此技能在后期的 PK 上发挥的作用更大。到学这个技能时期的武将，根据前面的配点情况，可能会余出几个技能点来，建议全都加到这个技能上。

建议加点：主攻武将 10 点，主防武将 10 点，辅助武将 10 点。

天将之铠：奋起类技能，使你的护甲暂时附着天将的元神，增加一定防御力，并在敌人攻击你时，会自残。

看似比较实用的技能，其实效果非常不理想。建议大家在这个技能上加一点就够了，PK 的时候可以起到一个辅助作用。因为二级的此技能效果和一级差不大，而且这个技能还有时间限制的，所以不建议大家加多。

建议加点：主攻武将 1 点，主防武将 1 点，辅助武将 1 点。

锁魂之气：统领类技能，此技能会让你和你的同伴们增强对毒物的抵抗能力。

这个技能可以增加自己和同伴对毒的抵抗能力，在练级和某些大型 PK 的时候都是很不错的选择。特别是辅助类型的武将，一定要将这个技能全部加满。

建议加点：主攻武将 6-8 点，主防武将 6-8 点，辅助武将 10 点。

武将练级攻略

武将练级初期基本上是以任务为主线。

进入新手营地以后，站在玩家四周的四个教头是领取新手任务的 NPC（笔者以为这四位帅哥会分配不同任务所以曾四度申请新号进入游戏与其对话，结果大失所望，在此提醒一下有如此想法的玩家，免得耽误时间）。对话后，你会领到第一个任务：去打木桩。经验不是很多不过会得到两件新手装备，打木桩也没什么技巧可谈，唯一特别的是毁坏的木桩还会留下少许的银两，感觉颇滑稽。

完成后找教头，第二个任务：射靶子。同样会得到两件新手装备（因为是双装备系统所以不必担心装备冲突）。射靶子也没什么技巧可谈，不过按照常理来说好像离得越近越容易射中吧。这个时候呢，也许玩家就 3 级了，再次面临加点的问题。每次升级会有 4 个属性点和 1 个技能点，这就不能随着性子来了。因为攻击力（力）、防御力（体）和命中率（敏）对武将来说很重要。初期建议 2 力 1 体 1 敏，虽然说这样是比较保守的加法不过初期张扬个性对升级速度来说有很大影响，因为初期玩家比较穷基本上没钱买药，不是很低的防御力会减少对药的消耗。

两个基本的任务过后，教头会给你一个实战的任务，去杀营地外的强盗。基本上没难度，去做任务的路上顺便杀几个硕鼠没准还能拣些药。顺便说一下打强盗的时候有可能触发一个“偷袭任务”。这个任务（官方没介绍）是找营地里的督慰接的，去杀几个黄金逃兵。和以前的任务比稍有难度，黄金逃兵是可以主动攻击玩家的 NPC，这样就比较麻烦，因为用药物是受时间限制的，玩家这时候大都在 5 级左右，贸然过去必死无疑，逃兵的攻击力也是很高的（相对而言）。现在呢，就可以利用初期得到的两套装备，一个近身攻击一个远程攻击。

具体步骤就是，先找到一个远离群队的逃兵，然后用弓箭把他射过来，再换上近身攻击武器杀就可以了。很简单，当你杀完的时候你转一下角度会发现原来那个地方又刷出来一个离群的逃兵（切记别高兴的忘了喝药）。

完成任务后，回到营地领取奖赏，然后就会被传送到许昌。去城门守兵那打听到最近硕鼠成灾，然后去找胡生领任务杀硕鼠（具体 NPC 坐标及流程去官网查询）。这里给各位玩家介绍一下笔者打硕鼠的经验。出了城门你会发现城门左边的硕鼠相对较多，对了，就是在这。杀死一个硕鼠向前一步就可以再杀第二个，然后别再往前啦，回头看一下你会发现那个地方又出现了一只（刷新得快啊就是好）……这样持续杀，15 分钟内就可以完成了（此任务在不到 8 级时可以一直做）。

级别够时，玩家会领到去打豺狗的任务（据 NPC 说是为了和他儿子比较谁厉害）。杀狗的时候当你打出狗牙还会触发一个“打造牙配”的任务，这个任务是找护身符商人领的，去打 10 个狗牙回来就行（笔者曾天真的以为每个豺狗都会爆出狗牙，便引了一堆，自己靠在墙角打，结果非但不是每个都暴反而因为豺狗数量过多送上了性命，特此提醒各位玩家不要小看“狗群”的攻击力）。

完成任务回到许昌会听到官兵议论什么泼皮捣乱的事并暗示你可以去城门口接榜杀泼皮，泼皮也是一种主动攻击型的 NPC 而且攻击力是目前为止玩家碰到最高的而且他的所在地还有恶霸（一种攻击力不低于泼皮的 NPC），所以作战方法和打黄金逃兵的方法一样。也有少许不同之处，就是在这之前先去杀硕鼠拣一些药（也许玩家要问为什么不买呢，很明显是因为没钱而且很穷）。完成任务以后玩家就可以在城周围组队打打怪，当然也可以继续做任务（官网有具体任务流程）得一些装备经验。

赚钱小窍门

在《傲世 OL》中，不管是什么样的角色，没有钱是绝对混不开的，在游戏的初期阶段，笔者总结了以下的赚钱方法。

赚钱方法一：在游戏中，任务可以说是到处可见，从出生的新手营到各大城市，几乎随时随地都可以接到任务做。而且这些任务的奖励都还是不错的，除了奖励经验值和相关的物品外，经常还会给玩家许多金钱。而且很多任务都是很简单的，非常适合新手来做。

赚钱方法二：杀猴子。当玩家被传送到许昌城后，出许昌东门，向坐标（800,800）处走，可以看到猴子。猴子刷新的速度很快，而且每个猴子死后都会给玩家留下很多的钱。在这里打猴子的话，只要是有点耐心，就会很轻松的赚到很多钱的。切记，打猴子一定要有耐心。时间越长赚的钱就会越多，这个也是游戏中目前最流行的赚钱方法。

赚钱方法三：合成。在游戏中合成装备来卖钱有是一个不错的选择，不过这个需要玩家有一定的基本资金。而且在合成完东西后，还要求玩家有一定的经济头脑，知道如何把这些东西卖出去赚到钱才行。最好是大批量的进行合成，来垄断某种装备，当然，如果要这样做的话，还是建议几个比较好的伙伴合作来做。必然一个人的话，不仅是资金会供应不到，而且很容易失败赔钱。

由于《傲世 OL》还处在内测时期，而且经常大幅度的改版，因此还需要笔者对游戏进一步的进行体验。下期《傲世 OL》将会为大家带来，武将、弓手和女侠的全面练级攻略！更多的精彩，大家一起去体会吧。■









一、邺城攻略

自从帮完我徐晃大哥，在树林那边"了结"了那些奇怪的偷猎者后，兄弟我在河北诸郡也算是小有名声了，并且我还发现袁绍背地里正在谋算我心中老大(曹操)，于是星夜赶马来到了荀□家中共同商议此事。最终结果就是我单枪匹马的直奔邺城。听完之后我只能说："高！实在是高！"邺城可是袁绍的大本营，让我去那里自己察线索，不等于厕所里点灯吗！！不过没办法拿人钱财，给人消灾，硬着头皮往上吧。可气的是荀□那厮还说："同志，眼光要放长远一些，要做到不已一己之利为利而使天下受其利呀！"什么玩意呀！！什么己不己利不利的，我只知道我还不想死。不过他偷摸的来到我跟前低声道："我让你前往袁绍的大本营邺城，不是让你去送死的，你主要的任务是拜访暗中协助曹操的方士郭国。"我听完美的屁颠屁颠的跑到邺城找方士郭国去了，没有生命危险，还能公费旅游傻子才不高兴呢。





到了邺城本来想先游山玩水可是一想到还有任务在身，就直奔方士他家，表明来意之后，那老头居然怀疑我的身份，试探的让我去劝说了袁绍手下的名士崔琰投奔了曹操一方，我心理想着算了既来之则安之。找到了崔琰我是晓之以理，动之以情，讲事实摆道理，磨碎了嘴皮子还跑了不少地方给他找寻礼品，买珠宝的王宝珠，和张珠宝被我烦得实在没有办法了都送我东西让我走。不管怎么说最后终于在我英明的劝说下将崔琰收入我曹老大麾下。等我回去向郭老头报告喜讯的时候，没想到那老小子竟然又让我去劝说了袁绍手下的猛将张□投奔了曹操一方。没办法还的要去废口水。又经过一阵云山雾罩的忽悠后，老张也被我拿下了。这次在见到方士老头的时候，他没别的表情了，就知道咧着嘴傻笑了。看来他是认可我的能力了和身份了。由于我表现极为突出，方士郭国给我1300的经验和一个具他说是宝贝的神兽纹玉佩。不过那个什么玉佩我还真没发现宝在那里了。

二、二袁夺谪

邺城攻略完成后，老方和我的关系越来越近，有事没事的我们哥俩就在一起畅饮，最近我看老方那两双贼眼转个不停，就知道那老小子又在算计人呢。不出所料我还在傻吃的时候，老方和我说，小子你知道袁绍有几个儿子在呀？我心想了不就2个了吗！地球人都知道。他又说道，最近你听没听说一些关于这兄弟俩的事情呀？当时我愣了，我这个人你让我杀人，我都不问为什么，没事打听什么小道消息呀。原来这坏老头是想让我对袁尚和袁谭兄弟相争一事推波助澜，说白了就是火上浇油最后能让那两个草包自相残杀而死。听完后无语，这人要是能坏到这种程度真是个奇迹呀！

于是我在方士的指点下经常在袁尚和袁谭兄弟家门口转悠寻找机会。一日我在那俩草包兄弟门口各发现一个门客，袁尚门客要我帮他找到狼蛛之牙，以便他制成毒酒陷害袁谭。袁谭门客让我去找到青狼之皮和火狸之皮，以便他制成名贵皮衣"青云流火"送给袁绍夫人，以便能从他家老子身上的到信任。我心想了袁尚拿小子也够狠的，兄弟之间不至于下死手吧?于是我还是帮袁谭门客去找到青狼之皮和火狸之皮吧！最主要的是这个比较简单出城就有许多的青狼和火狸很是方便。当我把材料都准备齐交给他之后，那小子很仗义的给了我1400的经验和100块钱，并且还给我个不错的武器。

三、重华若木

在方士英明的迷惑下我也胜利的完成充当搅屎棍子的任务，对于袁氏兄弟的死活我也没有心情去关心了。话说当天夜深人静的时候，老方静静的来到了我的床边和我语重心长的说："兄弟！最近上面又有命令了，这次的任务可不比寻常，上面决定派你去对付看守着大舜所载神木若木的袁绍术士田丰"说完便走了出去。睡得正迷糊的我随口就说："没问题，请领导放心。"第二天我醒后才想起晚上发生的事情，心想完了，田丰那厮虽然妖术不是很厉害，可那孙子的攻击太狠了，真不知道他怎么没选上武将，却成为谋士了！我现在30级都要敬他三分呢！可上面又以时间紧任务急的话来堵我的嘴，越想越烦头都大了。大不了就和田丰拼个你死我活算了。幸好我在此地还结识过一些朋友，在这危机的关头绝对要找朋友呀！

在我用几十块钱的诱惑下，还真来了几个不怕死的朋友。我们就浩浩荡荡的向田丰所在地出发了，途中经过了一片桃树林，有无数的猴子，有个朋友没事杀了2只发现这些猴子竟然掉落不少的钱财。于是我们在林子里展开了一次杀猴抢钱活动。等大家都觉得自己口袋装的差不多的时候，我们在林子深处发现了小田田的身影。我当机立断的站在原地向那些奔跑过去的朋友高呼："冲呀！ 加油！"看着眼前的朋友相续的倒下，我在看已经支撑不了多久的小田田，便毫不犹豫的挥着大刀杀了过去，还没等小田田明白怎么回事的时候我已经手起刀落的把他砍死在野外了。在他身上搜了搜看看有没有钱财什么的却发现了一个玉雀，通体碧绿的很是好看。决定把这宝贝据为己有。回去向老方交代了任务完成后，老方询问我是否看见一个精美的玉雀，我心想了："老小子，那宝贝是爷出生入死得来的，我哪能便宜你了"只见老方慢条斯理的说："那个东西与曹操的家族有巨大的关联，万一主公发现了这东西落到别人的手里可能要满门抄斩的！"晕，算了算了，我给你！谁让你是我大爷呢！！为了保证自己的小脑袋不搬家，我很不情愿的把那个玉雀拿出来给了老方。不过老方还算是仗义最起码给了我1600的经验和60块钱呢。不过说实话经验不少，就是钱还没有林子里猴子给的多呢！[待续]





大话三载成人礼

8月14日上午10:30，主题为“大话三载成人礼 三界菁英竞风流”的《大话西游Ⅱ》三周年庆典暨大型游园活动在北京朝阳公园隆重举行！网易首席运营官董瑞豹先生以及《大话西游Ⅱ》产品经理魏剑鸿先生等人一同出席了此次庆典仪式。《大话西游Ⅱ》游戏代言人“星爷”周星驰先生特地到场祝贺！现场逾百家媒体，及50名幸运玩家和我们共襄盛举。

热热闹闹的“瑞兽庆周年”舞狮表演，拉开了本次《大话西游Ⅱ》三周年庆典仪式的序幕！网易首席营运官董瑞豹先生对所有与会嘉宾表达了深深的感谢，《大话西游Ⅱ》喜迎三载成人礼，离不开社会各界一贯的支持！截至目前为止，《大话西游Ⅱ》已经拥有超过6400万的庞大注册用户群，最高同时在线人数高达50.7万，其旺盛的生命力演绎出国产网络游戏的精品神话！

《大话西游Ⅱ》的产品经理魏剑鸿则对三载成年礼作了进一步的阐释：三周年意味着《大话西游》的“长大成人”，进入了一个更加成熟的发展阶段。随后，更多新鲜刺激的玩法陆续有来，更多体贴周到的服务与您相伴，更加成熟健康的运营推动《大话西游Ⅱ》迎接全新时代！

三周年庆典活动启动.

当“星爷”现身庆典，会场立刻掀起高潮，热烈的气氛一浪高过一浪！《大话西游Ⅱ》明星代言人周星驰先生对《大话西游Ⅱ》可谓关爱备至，三年来《大话西游Ⅱ》举办周年庆典，星爷都会专程从香港赶来现场祝贺！周星驰坦言由于游戏背景的原因，他对《大话西游Ⅱ》一直情有独钟，希望大家能够一如既往的关心和支持《大话西游Ⅱ》，让她成为最繁盛的经典！



希望一直能够参加《大话西游》的周年庆。如果要给它加上一个年限的话，我也希望是1万年。

当庆典仪式正式开启，激动的时刻终于凝固为历史！董瑞豹先生、魏剑鸿先生和周星驰先生共同启动《大话西游》三周年LOGO揭幕仪式：当一个巨大的《大话西游》三周年LOGO在熊熊燃烧的烈火中逐渐显现出来的时候，在场的每一双眼睛都亲眼见证这充满划时代意义的时刻，每一颗心都深深感受到《大话西游》三周年获得凤凰涅槃般的新生力量！

《大话西游Ⅱ》喜迎三载成人礼，离不开社会各界一贯的支持

下午13:30，大型游园活动正式启动，玩家们欢聚游园区，乐陶陶欢庆《大话西游Ⅱ》三周岁生日！周年庆游园会活动设以《大话西游Ⅱ》剧情和成人礼为内容的中央舞台区互动活动和十款独立小游戏，玩家将通过参加活动和游戏在现实生活中体验游戏的场景和任务，并获得丰厚奖品。



大话玩家与“星爷”合影

《大话西游Ⅱ》三周年庆典仪式结束后，网易领导立即启动了将先后在北京、武汉、济南、沈阳和南京5地巡演的三周年庆线下游园会活动。当天下午1点半到6点，刺激好玩的游园会正式开园！本次游园会，北京只是作为第一站，8月20日、21日、27日和28日，网易分别在武汉、济南、沈阳和南京为广大玩家安排了五场大型的庆典游园会。全国各地热情的玩家们都将见证共同的《大话西游Ⅱ》“成人礼”！

羌笛吹处征夫泪 月照边关分外明
——《大话西游Ⅱ》中秋节活动

“举头望明月，低头思故乡”，中秋佳节乃我国的传统节日，每至于这日，人们皆举家团圆，共享天伦。唐王仁德，下令抚恤战士家属，万民皆感念边关战士戍守边疆的辛苦，亦纷纷协助负责抚恤的官员。

【活动时间】

2005年9月17、18日

【玩法流程】

1.玩家需要2人或2人以上组队去找长安（56，174）或者（318，129）的“兵部官员”领取活动任务。

2.按照任务栏的提示去找寻士兵家属，受家属所托去边疆问候战士。

3.找到对应的士兵，此时分为3种情况：

①见到战士，与其对话转达其家人问候即可完成任务；

②如被战士误认作奸细，则需要与之战斗，战斗胜利的情况下再进行对话转达家属和唐王的慰问；

③找到战士时发现其正经历一场恶战，该战士由于有伤在身而渐处劣势，此时你需上前击败对手再去寻找药物为他治伤。

4.回到家属处报告讯息，并且获得活动奖励。

5.做完10次为1轮，完成后任务次数清空为0。每做完1轮玩家可以选择是否去找皇宫里（64，42）的唐王李世民记录功德点，达到一定程度后，系统将由此来给所有参与活动者提高经验奖励，报功者也将得到惊喜奖励。

【玩法奖励】

在活动中，玩家的人物、召唤兽、内丹、法宝都会获得经验，而根据报功所积累功德点系统将会提高所有玩家的经验奖励。

特殊奖励（找家属提交任务时的奖励）

物品名称	物品说明
九彩云龙珠	八部天龙的内丹，传说藏于水晶宫海藏深处
血玲珑	一颗具有神秘力量的血色七窍玲珑石
月宫桂子	月宫中桂树所结的神奇果实，使用后身体会产生奇异的变化
神兽丹	天界用来培养神兽的神奇丹药，可以为召唤兽增加大量战斗经验
凝精聚气丹	炼气者的至宝，能迅速提升召唤兽内丹的能力

轮次特殊奖励（找唐王报功时所得的惊喜奖励）

物品名称	物品说明
14 练妖石	召唤兽使用后能得到防御强化
筋骨提气丸	增加坐骑三项初始值各一点 的珍稀药丸
九转易筋丸	让未转生召唤兽直接一转的珍稀药丸
高级宝石	强化装备的天地灵石
龙之骨	增加召唤兽成长率 0.01，并随机增加召唤兽其中一项初始值 6 点或增加各项初始值 2 点
龙凤石	环绕着龙凤之气的神石，可以更换召唤兽的抗性
神之石	光芒四射充满灵气的上古神石，可以让召唤兽的点数重新分配
高级守护神	迥异于寻常的召唤兽，禀性通灵，人世罕见
五常召唤兽	代表仁义礼智信，暗合天数，故出神入化，世人难得
高经验神兽丹	天界用来培养神兽的神奇丹药，可以为召唤兽增加大量战斗经验
高经验凝精聚气丹	炼气者的至宝，能迅速提升召唤兽内丹的能力
高级炼妖石	召唤兽使用后能得到防御强化





“飞升”在望

最新资料片休闲玩法介绍



为玩家开创更多精彩的游戏玩法，制造更多的游戏乐趣，是《梦幻西游》“打造最体贴玩家的网络游戏” 的积极动力！经过《梦幻西游》工作组数月以来的不懈努力，这部实现“飞升”的最新资料片《化境》，终于在玩家们的千呼万唤中，向我们走近了！

《梦幻西游》最新资料片《化境》，继续用一种轻松、健康的网络娱乐方式把游戏快乐、中国古典文化、交友互动和团队信念等因素揉合在一起，不论玩家何时来到《梦幻西游》，都会感到轻松、愉快！

【新场景“小雷音寺”】

小雷音寺位于西牛贺洲，附近多是荒山野岭，时常出没着一些法力高深的怪物，路过的玩家可要小心。建议等级高的玩家组队前去探险，毕竟安全第一，嘻嘻！

【新增6种召唤兽】

最新资料片新增了六种召唤兽：有强大的魔界干将，有天界的护法金刚，有凶恶异常的怪兽，也有轻盈可爱的灵鸟……

新增的召唤兽不仅在天生资质上更为优越，而且还将具备一些新的技能，它们将成为高等级玩家的得力助手。这么多可爱又能干的宝宝，谁会是你的守护天使？

【最劲爆的“飞升系统”】

《梦幻西游》上市一年多以来，产生了不少号称“第一龙宫”、“第一方寸”的强人！更多的乐于刻苦钻研游戏的玩家高手们，也在迅速成长起来，前面的道路，永远是充满探索的乐趣的！“最体贴玩家”的《梦幻西游》，为了给高等级玩家提供更多探索和更为广阔的发展空间，将在最新资料片将推出“飞升系统”，满足条件的高级玩家可以通过飞升系统来获得能力上的进一步提高。飞升后玩家的等级会略微降低，同时等级上限、修炼上限都会提高，还能学习新的门派技能……

【新增门派技能】

渴望增加新的门派技能，为师门增光？哪个门派更加厉害，比试就知！新资料片将为每个门派增加新的技能，不过只有经过飞升的玩家才有机会学到，相信这些技能的出现一定会给游戏中的战斗带来新的格局。达人们，赶快行动起来！

【更多超强超炫装备】

是否厌倦了90—140级都用同样外观的武器呢?新资料片将特别增加新的装备，这些装备除了较强的攻击、防御等基本属性外，有的还会带有特殊的效果，而这些装备在外观上也更加绚丽抢眼。更加夺目的外观，更加厉害的攻击！看来高手玩家们要准备重新开展“武装到牙齿”的行动了！

【房屋庭院】

拥有自己的甜蜜小家，在《梦幻西游》已经不是稀罕事了。多少恩爱夫妻用心打扮着属于自己的安乐小窝，为家具的增加而兴奋，为在这里生育宝宝而激动！

在最新资料片里，《梦幻西游》进一步丰富了“玩家之家”系统，对于有房子的玩家而言，建设一个属于自己的庭院将成为生活中又一件乐事——系统会给所有的屋子都免费赠送一个小型的庭院！

庭院有不同的规模，玩家可以在其中放置各种漂亮的饰物。当然庭院的乐趣还不止于此，玩家还可以在其中栽种植物，还有机会获得有用的果实哦。在炎夏清凉的黄昏，披着美丽的晚霞纳凉于庭院中，欣赏着亲手栽种的植物，是不是别有一番情趣呢。如此美妙，真让人垂涎三尺！还没有“买房”的玩家们，这下要积极行动起来啦！

【全民钓鱼大行动】

玩家关注度一路飙升的钓鱼玩法，在玩家朋友们的热情呼声中、经过游戏工作组的紧张制作终于成为现实。钓鱼系统是游戏中一项休闲类玩法，玩家可以单人或组队到固定的几处渔场进行钓鱼。除了各种鱼虾外，玩家在钓鱼过程中还可能获得一些珍奇宝物，或遇到一些特殊的事件。全民钓鱼大行动已经开始，你也赶快来参加吧！

【黑白对弈休闲棋——休闲玩法之棋类】

《梦幻西游》新推休闲棋玩法包括“五子棋”和“黑白棋”，玩家可以两人对战棋局，参与下棋的玩家将获得一定经验奖励，每局获胜一方还会得到积分提升，并根据积分自动获得特殊的称谓。一时间，“黑白对弈”成了梦幻的潮流用语，逢人便说：“咱俩来一局！”你是五子连珠的高手，还是黑白占领的行家，多说无益，一试便知！■





盛唐武侠燃火今夏



2005年，网易游戏独领风骚！仅在2005年4月，网易凭借旗下两款“西游”系列打天下，实现超过100万玩家同时在线，成功打造中国网游白金旗舰；短短4个月后，网易尽显自主研发的强劲实力，劲推最新年度大作：网易突破以往2D模式，于近期推出3D固定视角和全3D两款MMORPG网络游戏。

遵循一贯严谨的作风，网易研发新作的举动一直在秘密进行中，早在一年前传出的研发新闻，令媒体、玩家期待已久。直到今年的Chinajoy展会，网易新作首度公开亮相：展示的3D固定视角新作《大唐》的CG宣传片，短短几分钟，即向众人展现了独具风格的唐朝背景武侠类网游，令苦苦等候的媒体、玩家终于一睹芳容！《大唐》，终于向我们走来！

写实的风格

盛唐，游侠，我们儿时的梦想……

《大唐》是一款由网易自主研发的大型3D固定视角武侠背景的角色扮演类游戏。顾名思义，以中国最富有浪漫、传奇色彩的时代——唐朝为背景，游戏中多以写实手法来表现唐朝风貌，展现出这个中国历史上最辉煌的朝代，让历史上的英雄豪杰与玩家一同经历大唐风云，指点如画江山。



“菊花古剑和酒”，唐朝意象穿越千年；遥想着男耕女织丝路繁忙的画面，惊讶于物华天宝人杰地灵的盛世，慨叹那纸香墨飞词赋满江的年代，憧憬着豪杰英气大千锦亮的世界……在这个国人最为向往的年代里，《大唐》以侠会友，再现真实缤纷的江湖世界。在《大唐》中，每个人都可以成为自己理想中的侠客，享受最精彩的江湖生涯。你可以义结金兰，邂逅佳人，拜师收徒，建帮立派。你还可以解决诡谲莫测的门派恩怨，掀起江湖波澜，尽情燃烧武侠情怀。

《大唐》尽显盛唐遗风，唐朝浪漫唯美的气息在游戏中随处可以觅得踪迹。游戏画面以写实为主，场景、建筑、服饰、和人物造型的设计贴合唐朝风格；在人物设置上融入唐朝历史上的英雄豪杰现身《大唐》，从而创造出一个从故事背景、场景、人物和文化上都让玩家身临其境的大唐盛世。深厚的历史文化背景为玩家展现中国历史上最辉煌的朝代，英雄豪杰与你一同经历大唐风云，指点如画江山！



独门绝技

勇者无惧，《大唐》强调人物角色的传统武术动作，创造出全新的战斗系统，以多样丰富的招式组合及自创武功为特色；与此同时，《大唐》还推出独家的轻功系统，让玩家体会到中国武侠中最为潇洒的战斗方式。

以侠会友，《大唐》采用即时战斗制，以中国传统武侠为主导，为玩家架构起一个意气素霓生的世界：五大门派纵横天下，从西南的蜀山、中原的少林、南疆的百花宫、西北的天煞盟、到东北的寒冰门，地域分布横跨华夏！游戏里的





我们，就是三杯吐然诺，五岳倒为轻的游侠儿，就是一舞剑器动四方的巾帼佳人。精彩的侠客生涯就是江湖生活；你可以卷入诡谲莫测的门派恩怨，可以掀起江湖波澜，这种纵横四海的豪迈就是武侠情怀！

称霸江湖，扬名千古，《大唐》不断推出的战场系统可以挑战极限，让玩家领略到万人争霸的激情和壮烈，创建荡气回肠的史诗战绩。

在《大唐》这个广大的幻想武侠世界里，玩家可以真正实现“武侠”的梦想！

这是个辉煌灿烂的年代，这是个风流纵横的江湖。

江山轮转，英雄接替，苍茫大地谁主沉浮？■

《大唐》的产品经理赵青独家专访



本届 Chinajoy 上，我刊记者有幸采访到《大唐》的产品经理赵青。这位中国资深的游戏制作人透露了众多有趣的游戏系统特性，在此让我们抢先领略《大唐》的风采。

记：首先请您先介绍一下目前的方舟游戏工作室。

赵：方舟游戏工作室成立于 2004 年 3 月 1 日，隶属于网易游戏事业部，现共有研发人员 33 人。根据目前国内数字娱乐的流行趋势，工作室立足于网络游戏的研发。同时鉴于目前游戏作为一种集艺术欣赏以及娱乐消遣为主体的综合的多元化的商业产品，文化饱和度以及运营时对应的服务将对整个游戏产品的推广有巨大的影响，方舟工作室将开发网络游戏的重心定位于文化、服务、尊重以及交流与沟通，即始终把游戏玩家的个人利益以及娱乐需求放在首位，与玩家互动，这与传统的以商业为目的营运方式完全不同。并且在研发队伍的整体工作组织模式上，提倡以独立、自由、活力、踏实以及配合协作为主的工作氛围。

记：请您先简单向玩家介绍一下方舟工作室开发的这款大型网游《大唐》。

赵：唐朝是中国最富有浪漫、传奇色彩的时代，也是国人最为向往的年代，所以我们继续网易的传统选择了唐朝作为我们游戏的背景。游戏中我们尽量用写实的手法来表现唐朝的风貌，你会发现建筑、服饰、人物都是唐朝的风格。

游戏本身还是写实的武侠作品，但其中我们创造出全新的战斗系统。首先是招式，每个门派有 10 种招式，你又可以自由将这些招式组合在一起，同时根据不同的组合方式和招式级别发挥出不同的攻击效果。另外一个创新是“轻功”系统，虽然以前的武侠游戏中也有对轻功的描写，但这次我们要真正体现出轻功的作用。为体现其作用，我们引入了“冷却时间”的概念，级别高的玩家将能享受较短的冷却时间，达到连续施展的目的，从而在战斗或 PK 中获得主动。

网易游戏一贯以体现社会性见长，《大唐》则会将这种理念深化，我们的“恋爱系统”将在玩家间实现“好友——恋人——夫妻”的渐进的感情关系；“师徒系统”是为了鼓励高级玩家协助低级玩家而设计的，师徒之间可以联合执行某些特殊任务；“结拜系统”则是一种特殊的团队体现，结拜的团体在共同执行任务时可以得到特殊奖励。

可能你们对 WOW 中的“副本”和“战场”系统都很熟悉，在我们的作品中也会出现这样的游戏模式，而我们称之为“特殊规则地图”。在这些地图中，我们会设计多种特别的任务供玩家体验。这些任务的主体类似于传统 FPS 游戏的多人模式，但在形式上会更贴近我们游戏的背景。对于这种特殊游戏模式，在系统设计上比较复杂，目前我们还在进行调试，所以在即将展开的限量内测中还不能体验，当然我们会尽快完成。

以上就是《大唐》的主要特色与创新的系统，希望大家可以在即将到来的测试中去亲身体验。

记：《大唐》是否还会延续之前成功的 2D 卡通风格？

赵：相对以往网易的游戏作品，图像也是我们改进的一部分。我们的《大唐》采用了 2.5D 的图像表现形式，所谓 2.5D 采用的是 3D 场景和角色，而在视角方面则是固定的，并不能全方位旋转。之所以采用这样的画面表现方式，我们是要照顾到那些习惯了 2D 画面的玩家，同时也是要降低对电脑配置的要求。我们希望有更多的玩家可以享受到游戏的乐趣。

当然，2.5D 的画面并不表示游戏的精细程度会降低，如果你看过我们的宣传演示动画，你会发现所有的场景和角色都是非常精致的，尤其是在战斗的表现当中，那会是相当华丽的。

记：面对已经或即将推出的欧美网络游戏大作，您认为我们的国产网络游戏该如何赢得市场？

赵：其实我认为国外的网络游戏作品对我们的压力并不大，任何一款网络游戏取得成功都是有其原因的，正如，当年的《传奇》是靠出色的运营能力而成功的；《奇迹》是靠华丽且酷的装备和造型吸引玩家的；而现在的 WOW 则是争取到了很多单机玩家。我们的《大唐》当然也有我们的特色，可以说对中国玩家心理的把握是我们最大的优势，我们知道玩家真正需要的是什么，这也是网易游戏一贯的优势。



《魔兽世界》四区 15级以下免费！

THE9 EXPRESS

想要不花钱玩《魔兽世界》?想要免费享受世界顶级网络游戏的震撼魅力? 就在第5个魔兽世界日，机会来了!

现在起，新用户可以选择"免费试玩"激活第四区，免费体验《魔兽世界》!

您只需选择第四区的 "免费试玩" 就可以马上享受15级以下免费试玩《魔兽世界》的机会(限时30小时，7天有效期)。为了维护游戏的良好环境，在"免费试玩"期间，游戏人物的行为将受到部分规则限制:人物不能进行交易，不能在公众频道(包括综合、交易、防务、邀请组队)聊天、不能使用拍卖所，不能使用邮件系统，最多携带5G，人物最高等级只能为15级。

您可以免费用您的角色尽情浏览艾泽拉斯的美景、尽情体验战斗冒险的豪情、尽情享受生活与成长的乐趣!

如果您想去除人物限制，享受更多游戏乐趣，您只要通过CDKEY认证把您的"免费试玩"升级成为正式游戏就可以了。而您若是直接认证第四区CDKEY更是可以获得多达50小时的免费游戏时间(其中免费试玩的30小时只能在7天内使用，20小时是每个认证CDKEY就可以获得的优惠时间)。来吧! 让您得益多多，开心无限!

更多有关"免费试玩"的详细资料，请查阅官方网站:

www.wowchina.com

当《魔兽世界》正式进入"成年期"，无数玩家凭着乐趣、毅力和团队精神，在WoW传奇的大陆上不断冒险犯难，终于抵达60级的升级顶峰——"毕业了!"许多玩家发出这样的感慨。然而正如人生一样，走出校园，你的生活才刚刚开始。

三大副本、职业套装、荣誉战场，这些"魔兽学园"毕业后的新挑战，不仅要求玩家充分的发挥他们在升级成长过程中所掌握的各种能力与技巧，更是一项讲究更大规模团队配合的"集体活动"。如果你是那种闲云野鹤般的人，或许你还无法适应那激烈的人与人之间的对抗与摩擦。不要紧，每个人在毕业后都需要与"社会"进行磨合，关键是你需要一个过渡的空间来调整自己——

魔兽世界

99 条 军 规 PART5

No.19 奇巧任务类 闲云野鹤之急救大师成长之路。

"急救"是《魔兽世界》中所有职业均可修行的附属技能之一。由于游戏中人形怪物会掉落从亚麻、毛料、丝绸到魔纹布、符文布等各色布料，除了裁缝在相关职业技能升级过程中需要这些原料之外，选择其它职业技能的玩家就只能利用急救术来将各种布料制成效果不同的绷带，以便战斗中用来增加自己存活的机会。就算你是个可以靠魔法加血的职业，凭着急救术把布料制成绷带后出售给NPC，也可以比直接卖布要多赚上两成呢。

入门阶段

急救术的升级之路，通常是从新手村出来的第一个城镇向急救训练师学习开始的。无论联盟或部落，到达这些城镇后向卫兵询问职业训练中的急救，即可获得急救训练师的位置。如果这个城镇没有急救训练师，那么在附近的主城内就一定可以找到。

学到初级的急救术之后，你就可以从技能书第一页把急救图标拖到快捷栏，点击后开始以最初级的亚麻来制作绷带，并通过这一过程来提升你的急救技能水平了。由于急救绷带可以随时制作，只要有足够多的适合你的级别的布料，提升起来可以说是非常轻松。当技能点数达到50，你就可以向急救训练师学习中级急救术，这一阶段的技能上限为150。

整个急救术入门阶段所能使用的布料依次为亚麻、毛料和丝绸，最多可以制作丝绸绷带。

寻求高级训练

高级急救术是通过购买中级急救教材并使用它而掌握的，使用条件是角色级别至少达到20级并达到125的中级急救术。不过无论对联盟还是部落来说，出售中级教材的NPC所处区域都远远超过通常20级人物所能抵达的地区了。如果你到了那个地方发现自己没有将中级技能提升到125也不要紧，先把中级教材连同厚丝绸绷带及魔纹绷带的制作方法卷轴一起买了放在身上。

对联盟一方的角色来说，中级教材在阿拉希高地的激流堡内，进去后向右转进入联盟控制区，然后一路向里过一个桥，在右边藤架后面的墙边找到那个穿着极不起眼、头上没有任何符号的商人。很多人进到激流堡这边的区域，但就是找不到这家伙，Hmm...

对部落一方的角色来说，中级教材要在尘泥沼泽的蕨墙村找到一个女巨魔商人购买。走路去的话就是从十字路口向南过了巨人旷野，向东分支的大路即可进入尘泥沼泽，蕨墙村位于入口向北的山脉脚下。而这个女巨魔商人也站在一个不起眼的角落@#!$%...

中级教材可令急救术技能达到高级水平，技能上限提升到225，这个阶段可以制作厚丝绸绷带和魔纹绷带。

大师级任务

在急救技能达到225、角色级别达到40级时，你就应该在铁炉堡或幽暗城去拜访久违了的急救训练师，你会惊讶的发现，他们会准备一个任务给你!

对联盟一方的角色来说，你在铁炉堡急救训练师所接到的"联盟医疗队"任务，将让你前往西大陆的赛拉摩岛，你需要从湿地的米港乘船前往，然后在城堡一层找到联盟外科医疗队的首席医师古斯塔夫·范沃森。找到他后会接到一个"救死扶伤"的任务，这次不需要东奔西跑，只要拿着他给你的20个急救绷带，连续治疗15个受伤的士兵就可以完成任务。

对部落一方的角色来说，你在



联盟急救大师任务

幽暗城急救训练师那儿可以接到类似的 "部落医疗队" 任务，前往可直接飞行抵达或向东走路可达的阿拉希高地的落锤镇，找到格里高利·维克托医生，接到同样的 "救死扶伤" 任务并得到 20 个急救绷带。

"救死扶伤" 任务要求治愈 15 个受伤的士兵，若过程中有 6 个因未能及时治愈而死亡，任务将失败。方法是把视角调整到可看到所有的伤兵出现的位置，当若干伤兵同时出现在病榻上时，使用急救绷带并先施加在重伤员身上。一开始可能有些手忙脚乱而容易失败，这时只要从任务列表中将其取消并重新领取即可重新尝试。

任务完成后的奖励即获得大师级急救术，技能上限达到 300。当你的急救技能不断提高后，你需要再回到医生这儿跟他对话，以便免费学到更高级的绷带制作方法，包括厚魔纹绷带、符纹绷带和厚符纹绷带。

不论对什么职业来说，能够制作 8 秒内恢复 2000 点生命的厚符纹绷带都是相当有价值的能力，这无疑将使你在 PK 遭遇战开始后凭借晕击、冰冻、恐惧等技能控制住敌人，并迅速使用绷带恢复生命力，从而拥有更多的获胜机会。由此看来，掌握大师级急救术，不仅是一项休闲的额外训练，更是强化战斗生存能力的必要能力了。


部落急救大师任务

No.20 奇巧任务类 闲云野鹤之烹饪大师成长之路。

"烹饪" 也是《魔兽世界》中所有职业均可修行的附属技能之一。从一开始你的冒险过程中，就会不断获得各种野兽的食物，其中很多白色名字的食物，按照游戏规则来说将是可用的物品。没错，一旦你学习了烹饪术并掌握了相关的食谱，你就以将其变为更具功效的烹饪食物。也许你会说，有了绷带和血瓶，自己还有必要制作食物吗？答案是：非常有必要。烹饪所制造的食物，在中级的时候就出现了可以保持食用十秒后获得额外的耐力及精力增益的效果，因此烹饪食物比同级别的购买食物或法师的魔法食物更好用。食物的重要性还在于，虽然它需要保持坐姿服用，但不会被诅咒减益效果的伤害所打断，可以持续发挥疗效，这是绷带所不能替代的。以下是一些功效不凡的烹饪制品：

嫩狼肉排：耐力和精神提高 12 点，持续 15 分钟；

龙息红椒：10 分钟内有可能在击中敌人时喷出烈焰；

美味风蛇：变成忍者 1 个小时，或变成海盗 1 个小时，或变成烂泥怪 10 秒，或快速施法持续半小时，或立即死亡，或立即补满生命。

此外，钓鱼技能所获是配合烹饪技能一同成长的最佳方式。

入门阶段

烹饪技能的发展同样是从新手村出来的第一个城镇向烹饪训练师进行学习而展开的。在中级以前的烹饪训练师也会附带教授一些食物制作方法，但更多的食谱却分布在各个区域的一些商人手中，当你进入一个新的区域，不妨注意看看那里的商人在商品列表最后有没有适合这一区域动物分布的相应食谱，以便充分利用所获食物原料。如果当前的烹饪级别不能够学习高级的食谱，也不妨先买了放着，免得以后还要麻烦寻找。

学会了钓鱼技能及食谱，就可以从技能书第一页找到烹饪图标，将其拖到快捷栏上。在有烹饪用火（旅店壁炉、篝火等）的旁边就可以使用这一技能。


联盟和部落的烹饪大师任务

一个有心掌握烹饪的最佳策略，就是从一开始就注意保存那些白色名称的食物原料，等到掌握了相应食谱后就能大施拳脚了。如果要专门提升烹饪技能，自然应该选择那种原料单一且掉落机率较高的食谱来利用，而那种用到多种食物原料的食谱就太麻烦了。各种动物掉落食物原料的机率并不一致，有时候怎么打也不掉落，这好像是游戏的随机机制的问题，或者目标级别种类不对，最好换个时间再来收集而不必一门心思打怪却一无所获。至于烹饪食谱中所用到的辅料，可以在旅店老板或烹饪供应商那儿购买。

当烹饪技能点数达到 50，你就可以向烹饪训练师学习中级烹饪术，这一阶段的技能上限为 150。

寻求高级训练

高级烹饪术同样是通过购买中级烹饪教材并使用它而掌握的，使用中级教材条件同样是角色级别 20 且烹饪技能 125。

对联盟一方的角色来说，中级教材要到灰谷密斯特拉湖北边的银风避难所找到商人珊蒂瑞亚购买，这个地点通常会从有联盟飞行点的阿斯特兰纳向东抵达。

对部落一方的角色来说，中级教材要在葬影村的凉亭上找到烹饪供应商购买。这个地点在卡利姆多大陆凄凉之地的西南海岸。这里有部落飞行点，所以可以来顺便探路，路线是从十字路口向西到石爪山脉，然后从烈日石居向西到焦炭谷再向南进入凄凉之地，然后沿大路一直到达西南海岸边的葬影村。

中级教材可令烹饪技能提升到 225，这一时期最重要的是找到容易获得且级别相当的食物原料。在阿拉希高地有大量的高地迅猛龙可以打出迅猛龙蛋和迅猛龙肉，这两者分别是两个级别不同的食谱的原料，加上辅料就能制作一个食物并提升技能，推荐作为中高级烹饪师的主要食谱，此外打蝎子、蜥蜴容易得到的神秘的肉，也是在这一阶段所能利用的大量原料。

大师级任务

当烹饪技能 225、角色级别 40 时，联盟或部落玩家都可以在卡利姆多大陆南部塔纳利斯的地精城市加基森中找到旅店内的屠夫迪尔格·奎克里弗，接到 "蚌肉大餐" 的任务。从任务奖励可以看到，将获得技能上限 300 的大师级烹饪。

完成这个任务需要的 20 个奥特兰克冷酪可以在联盟的南海镇或部落的塔仑米尔的旅店商人那儿买到。10 个美味的蚌肉可以从海生物掉落的巨蚌中获得，比如荆棘谷海边的纳迦探险者、悲伤沼泽海边的鱼人或辛特兰海边的乌龟。最后是 12 个巨蛋，最容易获得的就是加基森所在的塔纳利斯沙漠西南角那边一些巨型野兽骨架所聚集的火鹏或炎鹏，掉落率较高。

掉落这些物品的怪物级别并不低，自己一个人的话恐怕要 45 级才能对付，不妨在附近邀请一些高级的玩家组队，快速收集一下。

No.21 奇巧任务类 闲云野鹤之钓鱼大师成长之路。

"钓鱼" 是《魔兽世界》中所有职业均可修行的附属技能之一，它除了可以配合 "烹饪" 的学习提供很多的鱼类食物原料，更是炼金等重要职业技能在高级药品中所需鱼油的重要原料





藏宝海湾的“老人与海”

提供方式，所以炼金师是必修此道的。此外，钓鱼的乐趣还在于可在各种匪夷所思的有水的地方进行垂钓，不仅使游戏中平添几分雅兴（在很多地方你很容易看到部落和联盟玩家并肩垂钓的景象），据称还可以钓上很多奇奇怪怪的东东哦！

入门阶段

钓鱼技能的第一个训练师往往在出新手村的第一个城镇附近的湖边。你需要购买一个初级钓鱼杆并装备上，然后从技能书第一页找到钓鱼的图标，将其拖到快捷栏上。当你处在可垂钓的水边点击这个图标，可以甩出钓竿在水面上出现浮标，这时要把鼠标移到浮标上变成齿轮状，耐心等候鱼咬钩带起的水花，这时按鼠标右键提杆，看看你是不是钓到第一条鱼了？

按键时机、钓鱼技能及垂钓区的级别，决定着你钓到鱼的机率。在浮标出现水花后再按鼠标右键提杆，这并不会要求你按键的时间完全与溅水花一致，稍微晚 0.5 秒以内应该都没问题。此外如果提示鱼逃脱了，这说明你的钓鱼技能偏低，这时可以使用诱鱼器之类的道具使用到鱼杆上，临时提升钓鱼技能，以避免鱼逃脱的情况。

不同怪物等级的地区，大致表明了该地区的水域对垂钓的不同级别要求。一开始只能在出新手村的第一个城镇附近的水域才可能钓到鱼，在这里完全可以把钓鱼技能提升到 100 以上。刚开始每钓起一条鱼都会增加 1 点钓鱼技能，很快你就可以向钓鱼训练师学习中级钓鱼技能了。当你发现要钓三四条鱼才长 1 点的时候，这说明你该向更高级的水域出发，此时你可以向附近的主城出发，在那里把钓鱼技能提升到 125。

寻求高级训练

联盟与部落的玩家都需要到东大陆荆棘谷最南端的藏宝海湾，在城区中部有个伸到海中的跳板那附近，找到渔夫老人海明威，从那里购买中级钓鱼教材，学习使用的要求当然也是角色级别 20 且钓鱼技能 125。获得高级钓鱼技能之后，技能上限 225，此时你就需要在各个高级水域开始钓鱼生涯了。这个过程中不妨多利用钓鱼技能辅助道具来辅助钓鱼，有助于提高高级水域的钓鱼命中率并获得技能点。

钓鱼技能 +5 的钓竿在棘齿城码头、葬影村等海边城镇的商人那儿会有限量供应。对部落角色来说，钓鱼技能 +20 的钓竿可在凄凉之地的葬影村从码头一个巨魔接贝壳任务，打开海里的笼子或打守卫的龙虾人，以很低的几率获得任务物品。在辛特兰海岸的恶齿村向钓鱼者卡图姆领到一个“钳嘴龟”的任务，杀掉 15 个钳嘴龟就获得纳特·帕格的超级钓鱼杆 FC-5，使钓鱼技能提升 25 点。这些海龟级别 50，还会掉落烹饪大师级任务需要的美味的蚌肉，不妨一起解决。此外，附魔师可以为手套附钓鱼技能 +5 的属性，别错过这个能力。

大师级任务

当钓鱼技能达到 225 且角色级别达到 40，就可以开始你的钓鱼大师人物之旅了。

对联盟角色来说，首先在铁炉堡荒弃的洞穴鱼具店二楼找到格瑞诺尔·石印，接到一个任务“青出于蓝”，要你去找他的朋友纳特·帕格。从湿地的米港坐船到塞拉摩，在塞拉摩码头下海向西游到（59,61）这个位置找到正在小岛上钓鱼的纳特·帕格，接到“钓鱼专家”任务。对于部落角色来说则是先抵达尘泥沼泽的厥墙村然后再去同样的位置找到纳特·帕格领取任务。

任务需要牙叉鱼、萨瑟里斯虎鱼、芦苇海岸大马哈鱼和菲拉斯草鱼各 1 条，这回可要周游世界了。在去之前最好拥有增加钓鱼技能的鱼杆和增加钓鱼技能的物品。牙叉鱼在悲伤沼泽海边坐标（85,18）附近可钓到；萨瑟里斯虎鱼在凄凉之地海边坐标（44,11）附近可以钓到；芦苇海岸大马哈鱼在荆棘谷海边坐标（34,35）附近可钓到；菲拉斯草鱼可在菲拉斯中部沃丹提斯河坐标（61,49）附近钓到。前三条鱼都可以凭 225 钓鱼技能试上十多次就钓到，最后一条则需要使用强化钓鱼技能的物品来碰运气了。交任务的时候别忘了装备着钓鱼杆，这样才像个钓鱼专家的样子啊！



钓鱼大师必备的超级鱼杆

钓鱼是很有意思的事情，当然也有人会说这是网络游戏在骗时间、骗金钱了。无论如何，渔夫的乐趣是旁人所难以想象的，据悉暴雪在下一版升级中会加入一场在荆棘谷海岸举行的盛大赛事——荆棘谷钓鱼大赛哦！

■（文 / 家游 WoW 勇者团）

家游·九城“快乐行动”之——《快乐西游》——快乐贴大玩连连看

活动介绍

“快乐西游”希望把快乐传递给大家，如果快乐在玩家中蔓延，那么一传十，十传百，快乐将会无限量！于是乎，快乐贴就应运而生了。快乐贴旨在为玩家增添游戏乐趣，被使用者将会发生许多意想不到的效果哦。

突然间发现自己像乘坐火箭一样飞向天空？那么你一定是中了“祝你高升贴”；像冻成一根冰棍那样不能移动？别担心，那只是“冰雪聪明贴”；被告知如果一分钟内不对其他人使用一个快乐贴，就会有意外的灾难降临？那没办法了，请你“一定要回帖”。

目前已经有几十种“快乐贴”横行在“快乐西游”里啦。你对别人使用过，或者被贴过快乐贴吗？来试试本次的“快乐贴大玩连连看”吧，准确配对就有机会拿周边礼品哦！



□定时炸弹贴



□哥哥姐姐带带贴





□乌龟贴

□向左走向右走贴



□衰神贴

□天黑请闭眼贴

①被贴者行走时左右相反，持续时间 1 分钟。
②被贴者每打一个怪，你可以获得 5 点经验。持续时间 3 分钟。
③被贴者经验值、魂魄获得减半，持续时间 3 分钟。
④被贴者会背上定时炸弹，30 秒后炸弹爆炸，附近的人都会被炸得灰头土脸。
⑤被贴者当前地图变黑，看不清路径，持续时间 1 分钟。
⑥被贴者走得和乌龟一样慢，持续时间 1 分钟。

活动介绍

将以上“快乐贴”的名称及其效果的编号进行连线配对的答案，邮寄至：
100036
北京海淀区恩济庄 18 号院 1 号楼 1104 室
《家用电脑与游戏》杂志社 收

或者将答案发送至活动信箱 klxy@playgamer.com(邮件标题需注明：“《快乐西游》快乐贴大玩连连看活动”字样)。

参与方式

9 月 1 日至 9 月 29 日
邮寄时间以寄出邮戳为准。无论以何种方式参与都请写明您的真实姓名、详细地址、邮政编码，以便在获奖时能够及时予以通知。

快乐奖品





快乐西游新手包（30 份）



快乐西游徽章（30 份）



快乐西游贴纸（30 份）



快乐西游 T 恤（10 份）



张韶涵珍藏海报（20 份）



快乐西游笔记本（20 份）



轻松的力士 《快乐西游》力士新手攻略



草球也不好惹　高级力士　怪物被狮吼震晕了　漂亮的力士村

守备森严的长安　威风的师父　威力强大的豪龙破　小偷不要跑

炎炎夏日，谁不想找一款适合自己的网络游戏，轻松的体验游戏所带来的快乐呢？《快乐西游》正是一款非常有特色的游戏，游戏采用2D横版形式，在千篇一律的网络游戏中不由得令人眼前一亮。QQ的人物造型，幽默的语言，夸张的表情……让你在游戏中充分感受到《快乐西游》的快乐所在。在游戏测试之际，笔者有幸拿到了测试帐号，为了让玩家能更好更快的上手，下面由笔者为大家带来力士的新手流程。

角色介绍

力士拥有强壮的身躯，配上坚硬的盔甲，使之在战斗中受到伤害微乎其微；爆发的战斗力，配上锋利的武器，使之在战斗中强得可以摧毁一切事物。

力士分为刀剑力士、棍枪力士和重武器力士三种。

刀剑力士所使用的武器是比较轻便的单手武器，所以此种力士可以装备盾牌，在战斗中盾牌可以增加很多防御力和护甲值（护甲值在游戏中的英文缩写是AP，所谓AP就是在战斗中，除去怪物会心一击外，一般的攻击都是先掉AP，等AP消耗完了才会损失HP）。

棍枪力士顾名思义在战斗中以棍枪作为武器，棍枪是双手武器，故不能再装备盾牌。但棍枪要比刀剑的攻击力要高一倍甚至更多，在战斗中棍枪力士是力士中比较均衡的一种。

重武器的力士主要以锤为武器，拥有最强的攻击力，但美中不足的是武器比较笨重，所以攻击速度会很慢，但喜欢高攻的玩家还是可以试试的。值得一提的是刀剑力士和棍枪力士的加点是相同的，所以可以相互转换，但重武器的力士和其他两种加的点不同，所以要考虑清楚自己的爱好再选择。

加点方式

《快乐西游》中每次升级都会给玩家5个属性点由玩家自由分配，力士建议加力量和敏捷。力量就是提高攻击力，敏捷可以提高准确度，一定要保证前期的装备需要的力量和敏捷点。一般初级力士1至5级都把点加在力量上面，然后根据自己的爱好，选择是否要修炼重武器力士，倘若要修炼，那么需要加适当的幸运点，也就是说要加能够穿上装备的幸运点就可以了。刀剑和棍枪的加点比较单一，可以采用4力量1敏捷或者3力量2敏捷这两种方式。

成长道路

作为一名力士，你将会诞生在美丽的力士村，那里是力士的摇篮，历代出名的力士都会在这里出生并接受磨练。快点准备好，我们将进入快乐的力士成长道路！

首先不要着急去升级，先观察一下力士村的NPC吧。你会很轻易的发现有一个叫福星的NPC，他的头上有一个感叹号，对了就是他。赶快和他对话吧，他会告诉你要接受成为力士的考验其实很简单，就是在村外打12个绿草球！强壮的你这些根本不在话下，把12个绿草球魂魄给福星带来就OK了，福星会交给你一本新手报道书。

有了这本报道书，便可以拜师学艺了。点击力士村的小灵通，可以免费传送到南天门，在穿越层层云雾后，终于见到了自己的第一位师父——巨灵神，威风八面的巨灵神是所有力士的初级师父，他可以传授给你新的技能，让你更加强大。

入好师门后，便开始力士的生活了。《快乐西游》中拥有大量的任务，在这些搞笑的任务中，不但帮助了别人，同时自己也得到了锻炼，还在任务中可以得到很多好道具和金钱。所以多多帮助别人吧。

1至3级的时候可以打一些绿草球、小鸭和小兔，其中“疯兔传授”任务就是让去打小兔的。

3至5级可以到别的村子去，打一些洋葱头和蓝草球，如果操作熟练的话可以考虑去打白猪，记住一定要看清是白猪，因为猪也分好几种等级的，白猪是6级。

上7级以后有的怪物就开始主动攻击了，这个阶段的玩家要小心，一定要避免被包围的情况，因为初级的力士没有群体攻击的技能，若被围只能一个一个清，很费生命，还有死亡的危险。

等到玩家9级以后，就可以向仙兔园的兔王发起攻击了！兔王长得很是威风，对付它一定要小心。他属于10级的怪物，没有良好的操作经验很可能挂掉。

到10级以上就可以开始去外面的世界冒险了！玩家可以通过蓬莱的土地到长安，那里是玩家的聚集之地，美丽的皇宫，众多的神仙，在皇宫中行事一定要小心哦。

技能使用技巧

在战斗中不要一味的砍杀，不要忘记一个出色的力士在强壮的背后也需要一点点头脑。

初级的力士可以学习秘命术（升级成长生命+5）、回天术（生命恢复3）和豪龙破（150%伤害+10点额外伤害）。一般怪物暴出蓝（魔法瓶）的几率要比红（生命瓶）高很多，所以豪龙破可以经常使用。但技能的使用有时间限制，用完后要等大约6至7秒才能使用。当然学习技能是有条件的，需要玩家在杀怪中积攒魂魄，从而提高圣心的级别。因为一些技能的学习都需要圣心的级别，还需要大量的金钱。

新手赚钱指南

金钱在游戏中是非常重要的，不但药品和装备需要使用金钱买，而且学习技能也需要大量的金钱，所以作为新手当然要努力的赚钱。下面我来为大家介绍一下我的赚钱技巧：首先任务是个不容忽视的方面，它不但给装备而且更多的是给金钱，到十级以后赏金猎人的任务更是奖励金钱无数，所以任务一定要做。另外，在战斗中，怪物的材料暴率非常高，在除去做任务需要的材料外，还有好多是没有用的，所以把他们卖到商店也是一笔不小的收入。

在《快乐西游》中力士是个非常轻松的职业，强大的攻击力和出色的防御力都可以让力士在芸芸高手中占领一席之地，所以喜欢力士的你，不妨玩玩《快乐西游》，在游戏中体验力士所带来的快乐！■







浅谈《三国豪侠传》之谋士

东汉末年，天下大乱，群雄并起，争霸天下！
是谁乱石穿空，惊涛拍岸，卷起千堆雪？
是谁羽扇纶巾，谈笑间，樯橹灰飞烟灭？

这些令人血脉贲张的传说在《三国豪侠传》的世界中将不再是梦想，只要拥有谋士，你就能令这一切重现。

如何获得谋士

《三国豪侠传》是2005年盛大网络推出的首款3D休闲Q版战棋游戏，其界面风格亮丽，游戏人物采用卡通Q版造型，平添了不少童趣，是喜爱休闲和可爱造型的玩家的首选之作。

《三国豪侠传》中最受玩家关注的人物莫过于谋士，谋士拥有很高的智力，可以通过特定的魔法攻击士兵。初期伤害一般稳定在6—7之间，利用地形爆击，甚至还可以秒杀低智的骑兵。同时，谋士的反应与运气也不错，躲避率常会出奇得高。也正是因为谋士具有较高的躲避率及反应能力，使他们在运用某些特定的技能时得心应手。特别是在协助其他兵种进攻或防守的时候，更能显示出他们的优势。

那么，要怎样才能在游戏中获得强大的谋士呢？其实很简单，只要积分达到50以上，进入长安，参加或开设有入场费的战役，就有机会获得。一般来说，有入场费的战役会有一定机率出现"宝物争夺战"的模式。"宝物争夺战"模式是指在开设入场费的战役结束之后，获胜方会随机获得系统提供的一种宝物，包括一些基础优等兵种、武器装备或其他道具。需要注意的是，只有在长安城内进行的"宝物争夺战"才有可能出现谋士。

如果你在"宝物争夺战"中获胜，并且对战结束后系统提示"获得谋士"，你就可以从营地的俘虏营里把足智多谋的谋士纳入麾下了。

如何培养谋士

获得谋士只是第一步，接下来应该如何培养自己的谋士呢？

首先当然得让谋士和其他士兵一起参战，这样他才能更快地成长。在对战中，谋士可以施放各种魔法技能，给予对手以沉重打击。地型不同时，魔法技能的效果也会出现差异，所以谋士在对战中需要善于利用各种地型，特别是增加智力及地型加成的地型，是谋士发挥超强技能威力的最佳场所。

当然，谋士的高躲避的特性也要善加利用。在蓄满发动技能的谋略前，谋士可以在增加躲避的地型上寻求安身之处。至于如何在未蓄满谋略前保存自己的实力，就要看各位玩家自己的本事了。

如何配置谋士阵容

有了谋士，又该如何配置其余的兵种呢？具体方案需要玩家在游戏中亲身实践，根据不同的地图、不同的对手，选择出最适合自己的阵容。以下简单列举几种在对战中比较常见的谋士阵容配置。

● 二戟兵，一长弓手，一弩兵，一谋士

这一阵容主要是以戟兵和长弓手作为主力攻击，谋士可以起到清扫战场的作用。

优点：在保持稳定的前提下缓步推进，可以达到攻守兼备的效果。可以充分利用戟兵隔空攻击及对骑兵的优势，以及长弓手远距离的攻击优势，为谋士发动技能提供宝贵的时间。

缺点：需要保持一定阵形，一但阵形分散，容易被各个击破。在特定情况下，戟兵、长弓手和谋士是相当脆弱的。

● 四盾骑兵、一谋士

这个阵容是以盾骑兵作为主力攻击，谋士协助攻击。

优点：盾骑兵长距离移动后的攻击，对于所有士兵都能造成较大的伤害。经过盾骑兵的冲击，对手的士兵一定会筋疲力尽，此时谋士即可悄悄靠近。

缺点：如果对手也有谋士，盾骑兵的遭遇将不堪设想。

● 五谋士

五个谋士的登场，一定会令对手头痛不已。

优点：谋士们蓄满谋略后，分别使用技能给对方的士兵以轮番轰炸，相信任何士兵都经不起五个谋士的攻击。

缺点：谋士在未蓄满谋略前，相对较弱，也经不起近战士兵的冲击。■(文/风中的云)

《龙与地下城Online》初探

1955年，语言学教授托尔金创造了《魔戒》的世界。1979年，保险公司推销员加里·吉加克斯创造了"龙与地下城"角色扮演系统。之后，基于"龙与地下城"规则的游戏便层出不穷，造就了无数欧美角色扮演游戏迷。如今，"龙与地下城"的世界终于被移植到了网络平台上。由Turbine工作室开发、盛大网络运营的《龙与地下城Online》(Dungeons and Dragons Online)即将与中国玩家见面。

《龙与地下城Online》秉承古老的"龙与地下城"规则的精髓，是一款强调合作与扮演的游戏。目前市面上的大多数网游都是以空旷的室外场景为主，图形相对简单，而《龙与地下城Online》除了广阔的地面场景外，更有无数精美的室内环境，再加上浩如烟海的地下世界，为玩家提供了一个具有无限可能的虚拟舞台。



《龙与地下城Online》庞大的角色扮演体系，使玩家可以惬意地融入其中，成为奇幻世界的一份子。游戏目前暂设有9种职业，分别是战士、牧师、术士、流氓、诗人、野蛮人、魔法师、骑士游侠和巡逻骑兵，预计最终版本的职业种类将会达到11种。每一种职业都有复杂的技能设定，从生活技能到战斗技能，名目繁多。例如炼金术、理解动物、估价、唬骗、攀爬、交涉、解除装置、易容、逃脱、伪造文书、搜集信息、驯养动物、表演等，再加上两大类、八大系、共几百种魔法技能，玩家的成长空间几经无限。

强调扮演的同时，《龙与地下城Online》仍是一款以战斗为主的网游。游戏采用的是即时战斗系统，战斗操作为鼠标和键盘结合的方式，上手简单，但对微操有一定要求，战斗中的节奏也很快，玩家可以从中体会到堪与专业动作游戏媲美的作战感受。顺畅的手感，快节奏快反应的打斗、震撼性的魔法特效，以及各类特殊动作、组合技能和连续招数，这些是以往的网络游戏所不具备的。

盛大网络的工作人员正在为这款欧美巨作的运营而紧张筹备着，《龙与地下城Online》已离我们越来越近，让我们屏息等待。



恋爱四部曲

我——爱——你！”是温文尔雅却不懂表白的他，还是幽默聪颖却风流倜傥的他？

是古灵精怪神秘兮兮的她，还是温柔烂漫爱作打扮的她？

恋恋夏季，流星语诺，让我们许下爱的誓言，向心中最爱的“他”或“她”大声喊出“我——爱——你！”

8月19日，《梦幻国度》1.3版“恋爱世纪”在女孩们温柔的眼神中粉墨登场。一个粉色的恋爱季节，一个心灵悸动的恋爱世纪。它让每一位女生都可以充分享受到被人追和被人疼的幸福滋味，也让所有男生加倍体会到在众多情敌中脱颖而出后的喜悦情怀。

爱拼才会赢，虽然要经历种种爱的考验，但羡煞旁人的“情侣套装”、炫目华丽的“情侣特技”、亲密无间的“双人恋爱任务”、令人脸红心跳的“恋爱系统”，一定会让大家激动不已。做好去爱或被爱的准备了吗？

不经历风雨，哪能得彩虹？想要成为正式的恋人，你首先得走好下面这“四部曲”，认认真真地去体验恋爱的整个过程。

恋爱第一步：让我们相识，让我感知你的心情

爱的红娘、许愿树、神秘漂流瓶、各种各样的PARTY……不管是相信缘分天定、一见钟情，抑或认为爱情必须藉由时间慢慢培养，每个人都可以在这里找到自己心仪的对象。1.3版“恋爱世纪”为你提供了多种方式结识理想的梦幻宝贝。

● 梦幻宝贝中心：在“梦幻宝贝中心”登记自己的信息，你就可以搜索到千千万万的梦幻宝贝，找到目标就要大胆邀请哦！

● 爱的魔力店：如果已经锁定目标，直接找“爱的魔力店”帮忙，由他们作红娘，把你选购的礼物送给对方，答不答应就看对方喜不喜欢你的礼物啦！


浪漫樱花，浪漫七夕

● “许愿树”下的留言：你可以张贴留言小纸片，如果他（她）和你一样心细、一样含蓄，一定会被你的文字所吸引，这样的结识也是很浪漫的哦！

● 爱情漂流瓶：并不知道他（她）的模样，却在海边捡到一只神秘的漂流瓶，瓶里装着的是这位陌生异性的一颗破碎的心。如果你希望别人以这种方式了解你，不妨到海边去放飞自己的心情吧。

● 盛大圈圈：利用“盛大圈圈”的平台优势，你可以在成百万的圈圈用户中找到许许多多可爱的异性，可别挑花眼哦！

点点红心为谁飘，对你爱的人说出你的心声了吗？

恋爱第二步：认识了，就试着相处吧

路漫漫其修远兮，吾将上下而求……

有时候觉得他人很好，有时候却觉得他真的好讨厌，有时候既摸不透自己的感受，也猜不出他的态度，暧昧不清。怎么办呢？

1.3版“恋爱世纪”会把你对他的好感度和疲劳度清楚地显示出来，还有占卜师为你的爱情指点迷津，水晶球会告诉你，你的真爱究竟是谁。另外，你还可以在“神秘商人”处购买各种小礼物，增加你在他心目中的好感度。


吊桥上的紫色浪漫


陪你去看流星雨，落在梦幻的大陆上

恋爱第三步：姐妹们，我决定约会了

YEAH！和他一起冒险，给他做甜蜜的爱心便当，靠在他的肩上，在电影院里偷偷地看他，偷偷地吻他……让约会来得更浪漫吧！

1.3版“恋爱世纪”推出了四种约会方式——破恋洞、烹调、迷宫大冒险和爱心任务，以后还将增加更多的约会。

● 破恋洞：“破恋洞”是个非常神秘的地方，传说中许多恋人携手进去，出来之后就离奇地分手了。你和你的梦幻宝贝能经受住它的考验吗？

● 烹调：你可以为身边的他（她）制作出许多特别的“爱心便当”，对方吃下之后可能会产生很多有趣的反应哦！



● 迷宫大冒险：充满危机的迷宫中，你和梦幻宝贝被分隔在两头，你们能心有灵犀走到一起吗？这不仅能够证明你们的勇敢，也是在考验你们的智慧。

● 爱心任务：你希望你的另一半是一位充满爱心的人吗？你希望把自己爱心的一面表现出来吗？爱心任务正是为此而设计的，千万不要错过哦！

恋爱第四步：好想和他体验亲密的感觉

天哪，好害羞好脸红的想法哦！可是怎么办，就是想和他亲密接触。

1.3版“恋爱世纪”中，当你们彼此的好感度达到一定程度后，就可以开始新的恋爱体验了。

另外，在梦幻友谊的森林里，种下一棵属于你们俩的友谊之树，随着小树的成长，彼此的好感度将不断提升。当两个人的好感度都达到最高值时，你们就可以正式成为恋人了，此时友谊树也将变成爱情树，还会每天结出果实（MP和HP原料）。成为恋人之后，你将拥有绚丽的恋人技能、甜蜜的恋爱动作，而且可以装备上只有恋人关系才能穿上的华丽的恋爱套装哦。

准备好了吗？一场浪漫风暴即将掀起，期待爱情降临的男生女生们，准备起航吧，这将是一艘永不沉没的“爱情梦幻号”！■





狗狗的自白

嗨！大家好，我是一条狗。

各位试图揉眼睛、捏大腿、拍脑门的朋友们，请停下你们的动作吧，你没有看错，我的确是一条狗。确切地说，我的名字叫"疯狗"。和各位所熟知的狗有所不同的是，我诞生在一款叫《盛大富翁》的游戏里，我是一条由《盛大富翁》的研发人员创造出来的狗。

在介绍我自己之前，我要先介绍一下我的出生地——《盛大富翁》。《盛大富翁》是一款以掷骰子、买土地、建房子为基本模式，玩家之间可以开房间进行对战的网络游戏。这年头讲究绿色环保，而《盛大富翁》就是一款适合全年龄段的绿色休闲网络游戏。轻松幽默的游戏风格，紧张刺激的游戏模式，为玩家们提供了组队竞技的机会。我知道人类最渴望的就是沟通和娱乐，在《盛大富翁》里，大家不必再为找不到合适的对手而发愁喽。

居然是条疯狗

据说我的诞生是一个很艰难的过程，很多人用了很多只老鼠作为工具才创造了我。对了，这些老鼠被人类称为"鼠标"，人类有句很有名的歇后语叫"狗拿耗子多管闲事"，估计就是这么来的。其实我是一条十分聪明的狗，在《盛大富翁》研发部门里耳濡目染，也学会了不少电脑知识。我知道我是由工作人员们用绘图软件做出来的一个虚拟形象，我也知道我的使命就是出现在游戏里那些梦想成为大富翁的人类的旁边，趁他们不备的时候咬他们一口，让他们掉些HP。什么?你问我什么叫HP?就是生命值啦！连这你都不懂，用人类最流行的一句话来说："我要严重地鄙视你！"

当我刚知道自己的使命时，我的心顿时凉了半截，本以为我会是某部耗资千万的卡通片的主角，或者是万众瞩目的奥运会吉祥物，最不济也应该是某个品牌的形象代言狗。谁知，我的使命居然是在游戏里咬人，而且为了逃避责任，我还要冒充一只疯狗！

在我还是一堆线条的时候我就明白，人类是我们动物的好朋友，我们也是人类的忠实伙伴。现在却让我反过来攻击人类，实在是情非所愿，但这却是我作为《盛大富翁》一份子所必须要完成的使命。我的朋友小衰神告诉我，我们存在的目的就是要给那些一心想做富翁梦的人类一点经验和教训，这样想想我的心里似乎好受些了。于是，我开始安心地做一条疯狗，随机趴在道路的任何一个角落，对所有不当心踩到我尾巴的人类狠狠地咬上一口。

西装＋沙滩裤＋解放鞋

我有很多兄弟姐妹居住在《盛大富翁》世界的各个角落，居住在"小上海地图"里的疯狗1号总是向我炫耀那里的东方明珠塔和金贸大厦有多么宏伟，"中心岛地图"里的疯狗2号天天叫嚷着由无数个连环岛屿组成的岛国是多么迷人，"美洲风情地图"里的那位天天唠叨着牛仔、印第安人和仙人掌这些异国风光，还有两位居住在壮阔雪景的北国地图和神秘色彩的奇幻地图里的兄弟也不甘落后地争相吹嘘。但我还是喜欢这个叫"热带小岛"的地方，小岛的海风吹得我很是惬意。听说研发人员还会陆续推出世界各地风情和科幻太空时代的系列地图，不久的将来，大家还可以自己设计地图，这让我一想起来就很兴奋。

尽管我是个不受大家欢迎的角色，但我却很喜欢我的工作。《盛大富翁》的研发人员给这个世界中的每个人物设计了十二个部位的变装系统，所有玩家只要通过"修改资料"就可以任意打造自己的形象了。于是我每天都可以看见形形色色的人类从我面前走过，有清纯可爱的美少女，梳着月野兔的发型，手里举着水晶法杖；有特警新人类造型的帅哥，腰间别着《星球大战》里绝地武士们的激光剑；有摩登时尚的小姐，叼着奶嘴开着跑车；也有COSPLAY现在很火的CS游戏里的悍匪，手里挥舞的不是AK却是一根五彩棒棒糖。

当然，还有更搞笑的造型，比如留着一脸大胡子的肌肉男却穿了身旗袍，摇着香扇；一身学生打扮的斯文美眉带着海盗眼罩，还挥舞着狼牙棒。所以如果你在《盛大富翁》的世界里看见了人类传说中最经典的造型搭配——西装＋沙滩裤＋解放鞋，可千万不要惊讶，那已经算是比较正常的服装了。研发部的大哥哥们很早就告诉过我，在《盛大富翁》里只有想不到，没有不可能。

狗头军师

所有进入《盛大富翁》的玩家只有一个使命，那就是让自己的对手破产。他们总是想方设法圈更多的地，造更多的房子，收更多的租金，与此同时，还要不择手段地让对手霉运高照，比如扔个手雷、放个飞弹，或者把他们送到我的嘴边咬到住院等等。

为了实现胜出的目的，策略和运气缺一不可，下面我就和大家分享一下我的心得吧。什么？我怎么知道这么多？拜托，你们人类不是有句古话叫"读书万卷出口成章"嘛，我天天看他们打来打去，当然也就略知一二了。

首先，你要选择适合自己的游戏模式。《盛





大富翁》采用了即时制和回合制两种模式：即时制模式下所有玩家可以同时进行游戏操作而不必等待其他玩家操作结束，这种模式的游戏时间短，不受其他玩家的速度影响，想怎么PK对方都没有问题，但是你需要在较短的时间内做出明确的指令，例如使用哪种卡片、建造什么样的建筑物、如何攻击对手……都要一气呵成，这可是需要很强的技术性的哦。

回合制模式是由每个玩家轮流进行操作，一个玩家结束后才由下一个玩家开始操作。回合制模式下的游戏更讲究策略，游戏节奏较慢，玩家可以有充足的思考时间，并能观察对手的动向，然后再采取行动，让自己在全局中处于控制地位。而且，回合制模式还支持一台电脑四个人同时游戏，以后再有类似谁叠被子、谁刷碗的家庭纠纷，来一盘《盛大富翁》就可以解决问题，岂不爽哉？



其次，要善于利用手中的卡片。《盛大富翁》里可以用点数券购买各类卡片，点数券可以在游戏地图中随机获得。每张卡片都有独特的功能，适合不同的作战方案。喜欢防守战役的玩家可以多使用些购地卡强制购买土地，然后用工人卡加盖房屋，再用改建卡使房屋变成连锁店，最后多设些路障等着坐地收钱就可以啦。喜欢血腥PK的玩家可以使用各种地雷卡、定时炸弹卡、手雷卡、飞弹卡，把整个地图搞得鸡飞我又跳，运气好的话说不定还能弄个核弹卡发射一下呢。喜欢搞笑的玩家可以使用些梦游卡、忽悠卡、乌龟卡，让对手中招。记住，恢复HP的包子卡可是必不可少的，身体是革命的本钱嘛。顺便说一下，我最怕的就是清除路障卡了，玩家一使用，我就只好和那些炸弹路障一起被扫进垃圾筒了。

另外，在自己购买的土地上建造何种房屋，也是制胜的关键所在。一般购买的土地可以分为住宅用地和商业用地，住宅用地上可以建造普通的连锁店，向过往的玩家收取高额租金；商业用地上可以建造旅馆、旅游公司、体育场、游乐场和研究所等各种功能建筑。

旅馆：对手走入会强制休息1—5回合，并支付住宿费用，自己走入则HP全满。

旅游公司：对手走入会被强制旅游，旅游结束后会被随机传送至地图任一点，自己进入可免费传送。

体育场：对手进入会强制付费运动，HP减少，自己进入则HP增加。

游乐场：自己走入花钱维修，对手走入获得点券。游乐场的建造升级是免费的。

研究所：自己走入可研究一种卡片道具。

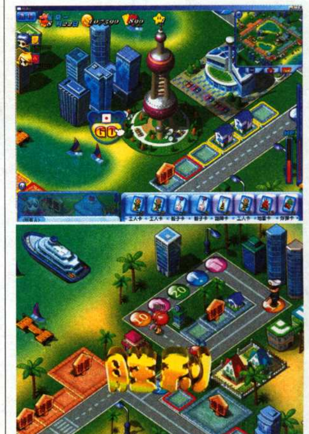
最有趣的是，游戏里还会随机发生一些突发事件，例如走路撞到电线杆，走路捡到中奖彩票，虐待动物被官府抓到罚款，天煞星附身向所有人收取卡片一张……后果如何就看各位的运气啦。

狗朋狗友

最后，我要向大家隆重介绍一下我在《盛大富翁》里认识的一些朋友。他们中间既有可以随机获得金钱、走到对手房屋所付租金减半的小财神，也有随机损失金钱、走到对方房屋所付租金加倍的小穷神；既有可以随机获得卡片、一半机会可以免费加盖房屋的小福神，也有随机丢失卡片、一半机会无法进行商业活动的小衰神；还有自动加盖房屋的小天使和自动拆除一层房屋的小恶魔等等。

看着他们平时都是成双成对地出现，就我一个人，哦不，是一条狗孤零零的，好不寂寞啊。不过研发人员对我说，8月8号《盛大富翁》已经开通了内测帐号的申请啦。有了更多的玩家朋友们来帮我们一起测试，我相信一定会有许多更另类的造型、更精彩的策略让我大开眼界，我也不再寂寞喽。

终于有机会把我的心里话说出来啦，感谢CCTV、MTV、ChannelV，感谢《盛大富翁》的研发人员们创造了我。最要感谢的，是热爱《盛大富翁》的广大玩家们，是你们让我拥有了鲜活的生命。啊呀，又有玩家进来对决了，我要开工啦，我们《盛大富翁》里再见。■




外星人大入侵！
冒险岛
ONLINE
mxd.sdo.com
新版本袭击冒险岛
为了你的家人和爱人,赶快拿起武器保卫冒险岛！
地球防御本部已经成立，探索新地图，战胜新怪物，
完成新任务吧！
SHANDA 盛大网络
盛大网络 运营服务
上海盛大网络发展有限公司 地址：上海市浦东新区碧波路690号1号楼



Q版三国



9月正式对外测试

- 新闻出版署认证“优秀民族网游”
- 文化部推荐“适合未成年人网游”
- 网易游戏频道“游戏金殿堂”银奖
- 联合国“世界优秀互联网评选”电子娱乐类大中华区唯一提名项目

SHANDA NETWORKING 盛大网络

钟爱一世 完美一生

文/水边人

不知从何时起,"美女"从一个单纯只是形容个人容貌的词演变成了一种经济——"美女经济"。美女在哪儿都是人气和眼球的焦点,而互联网更是提供了一个很好的交流平台。照片啊、文字啊、自我标榜啊,无论是真是假,只要您觉得自己审美没问题,保证可以在各种搜索引擎的协助下找到你喜欢的。但是网络毕竟是虚拟的,我们只是普通人,那些网络上的沉鱼落雁都只是浮云罢了。但是也不得不承认,美丽还是大有市场的,至少没人会拒绝网络游戏中的艳遇。想成为艳遇的主角么?没有漂亮的容貌可不行哦!当然,在脸上动刀子是比较恐怖的,所以我们完全不需要那么做,我们只要来玩《完美世界》,一切皆可以兑现。

天赐美貌——网络整容新概念

在以往的网络游戏中,我们很难发现自己与其他人的区别,尽管3D游戏纸娃娃系统可以改善我们的衣着装束,但是脸谱却都是统一的,一款游戏最多只提供5、6种人物脸谱或原始形态,虽然职业和性别上有区分,但是在细节上却没有丝毫差别,同一级别、同一装备的角色从外表上看完全一样!如此没有个性的设置,也很难满足我们那种与众不同的虚荣心。





而在《完美世界》里,我们似乎看到了希望。游戏中,你不仅可以更换发型、发色、脸型、眼睛、眉毛、肤色,还能自己调整高矮胖瘦,甚至胸围……所有的细节和大轮廓自己都可以塑造。你再也不用一进游戏就看见千万个自己,甚至发生不认识自己的笑话。你的一颦一笑,举手投足都和别人完全不一样。你羡慕张柏芝的美貌,张曼玉的气质吗?不用羡慕,从现在起,在这个游戏里你就可以成为张柏芝、张曼玉。或是英俊潇洒、风流倜傥,或是婀娜多姿、庄重典雅,都由你来决定。



如果这些你都不喜欢,你就喜欢细眼、大嘴。那也没关系,你还是完全可以按照自己的审美来进行脸谱设计的。这年头,美已经不是唯一的标准了。



《完美世界》在提供了这样一个丰富的自定义形象系统的同时,也给玩家提供了一个丰富的想象空间。网络游戏不应该只是升级打怪这样简单,它应该具备更多的趣味性。《完美世界》形象自定义系统,让玩家充分领略到了创造的乐趣:不仅仅可以模仿每个明星、伟人;还可以考察在自己的审美观点驱动下进行创作。是的,她不仅仅是让玩家玩游戏,她还可以让你来创作。





无论游戏中你设计出来的角色是否"完美",但是这个自定义系统是绝对完美的。她超越了世界上的任何一款游戏,为网游研发者们带来了世界级的"震荡波",庞大而又精确的数

据支持，让你可以调整到身体的每一个细节，具有无可比拟的仿真感。

《完美世界》这个庞大而复杂的形象自定义系统，除了带给我们一个更加有趣和多变的游戏外，更多的，使我想到了这一切为什么只有《完美世界》做到了。为什么其他的游戏没有？怎样才能做到这一点呢？游戏本身的品质当然要放在首位。没有了这个品质，再多的成分也只能是海市蜃楼。而《完美世界》在秉承了传统网络游戏的同时，开发出了这一系列的特色系统。在强大的技术支撑下，《完美世界》抓住了现代人猎奇的心理和希望独树一帜的特点。在游戏的角色定义上就牢牢地抓住了玩家的好奇心。虽然这只是视觉上的改变，对于游戏本身的内容不会有任何影响，但是这种能够吸引玩家目光的设定，从本质意义上来说就是一种成功。想想看吧，从在人群中找不到人到一目了然的形象，是种多么大的飞越！而这种飞越也代表着你从此以后在网络游戏里也可以与众不同，这也是一个不错的开端。



天涯海角——无尽头的真实环境

随着完整世界、无缝衔接的概念渐渐深入人心，3D游戏场景逐渐屏弃了地图读取过程，力图从技术上实现世界一体化。大世界不再以无数个小地图服务器连接构成，而是将所有地图场景采用实时运算手法自动绘制成完整的一块，这与现实世界的无边无际非常相近，使游戏更接近现实。《完美世界》的游戏引擎虽然是国人自己开发的，但其技术实现力上则接近国际水准，游戏中的世界地图宏大场景众多，但每个地域间的过度都非常流畅，不需要经过任何“Loading”时间，就可以畅游整个世界，到达整个大陆的任何地方，乃至世界边缘。

海洋河流、巍峨高山、朗朗晴空、富饶大地、沙漠绿洲，逼真度让人赞叹，而不同地域风貌的衔接也格外自然协调，完全没有停滞，给玩家身临其境的感觉。试想，若是在广阔地图中追杀一个仇人快要得手时，突然眼前一黑，地图转换，目标已经逃得无影无踪，此时你一定会感觉很恼火。而现在，无缝连接的超大空间，让你畅所欲游追敌人到死都可以。而更令人向往的，是那可以自由飞翔的蓝天，以及各种借以翱翔的翅膀或道具，若你亲自在这天空中驰骋过，你一定可以体会到那种难以用笔来形容的兴奋感觉。在高空俯瞰茫茫大地，一切尽收眼底，相信心境也会顿时豁然开朗。

当然，任何事物都有利有弊，无缝地图的概念也有其缺陷，由于游戏是以整块地图数据进行加载，所以如果玩家电脑配置不够高的话，在进入游戏时，读取数据的时间将会相当漫长，这一点无法避免，所以大家要有心理准备哦。



鬼斧神工——营造虚拟家园

一个虚拟的世界，如果连个家都没有，就少了一半的魅力。建设虚拟的家园，这是目前网络游戏都在标榜的内容，有的以内部家具的自由码放及自主设计为卖点，有的则以独立空间架构的可摧毁或重建的土地吸引玩家，可以说这也是游戏内容的极大延伸。但是谁能真正理解生活的意义呢，特别是在家庭建设上，究竟怎样才算是一个家？









第一次看到《完美世界》，多种创新特色都让我眼前一亮，特别是家园建设系统，冲击着我对自建概念的最初理解——究竟家园的概念有多大？是一所房子或一个院落，还是一块田地或一座城市，甚至是一片土地或完整的国家？如果你仅仅只想要个安身之所的话，无论游戏给你再大的空间，你也无法将他们完全整和到自己对“家”的理解中去。而若是一个公会的朋友在一起，他们渴望拥有的就不仅仅是一方田地了。在《完美世界》中的家园系统，为所有玩家着想，它将提供的是一个服务器的空间，让你想造什么就造什么。不止外观极具魅力，而且在建设过程中也能享受到极大的乐趣。玩家可以根据自己的喜好建设地形，种植植被，布置山川河流，并搭建房屋，布置家具，作为自己的私人家园。草原、山川、河流、湖泊，一切皆因自己定。庭院、楼阁、家具、房屋，一切由自己做主。

真实三维的世界，三维的家园，无处不透露着华丽、辉煌、威严，精巧的外观。如果说在现实里，早就想买一所大房子了，可惜收入有限。那不如来这里过一回家园别墅的瘾，也算是对将来现实的房子做一个先前策划了(笑)。

《完美世界》建设家园要先从建造地形开始。如果自己的经济不高，不如找些朋友，一起建造四合院，或者是一条小镇。大家平时一起去野外游玩，钓鱼、打猎、放风筝。彼此在游戏中成为邻居，相互照应，在情感交流上得到了很大的空间。“待四海兄弟，拥美酒佳人，笑谈天下事，煮酒论英雄。”

如果玩家雄心壮志，准备在游戏里做出一番成就。那这条路就应该先从“公会”走起，为了安置成员，可要投入大量资金来建造一座威严的总部。长城、圆明园、苏州园林；艾菲尔铁塔、巴黎卢浮宫、悉尼歌剧院……这些都皆有可能。再买下一片地域，改造出树林，河流，花园(一般富豪都这么做)，自己的土地，多么完美的理想啊！

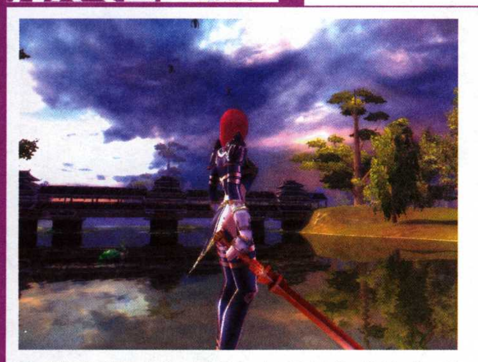
除了这些，如果你想追求清幽的环境，到深山老林去建个小木屋居住，那也不会有人反对。这样细致、庞杂的系统，远远打破了网络游戏的区域概念，作为游戏风景中的一部分，《完美世界》中的家园也将成为营造世界环境的主要元素，世界的改变，由玩家来完成。



翱翔九天——挑战远古神话

《完美世界》的真3D飞行系统一直是官方大力宣传的一大亮点。“飞行”在游戏里并不是一项贵族运动，只需要等级到达20级，并拥有飞行道具，每个人都可以飞上天。“飞行”作为全民运动，也会迅速地普及开来，在封测服务器里，到处可见御剑飞行的玩家高来高去，玩得好不尽兴。

能够自在飞行，可见即可飞，完全没有空间的障碍，这已经非常难得了，再加上游戏特有的无缝连接大地图，更令飞行的快感达到了新的境



界。它为所有热爱飞行的玩家提供了一个几近真实的三维空间，你可以毫无停顿地从世界的这一头飞到另一头，绝对不会因为要读取地图而有所中断，这是何等的快意！朝发夕至，一日千里，飞行的魅力在这里体现无遗。

惊喜仍然不断，《完美世界》告诉我们，飞行如果仅仅是飞行，这还不足以傲视群雄。在飞行的同时，玩家仍然可以进行攻击，不仅可以攻击空中的小蜜蜂，更可以攻击地上的天牛，这使得战斗不再局限于地面这个狭小的平台。聪明的玩家应该已经想像到这种立体作战方式会对以后的工会大战产生多大的影响！不仅仅只是地面的争夺了，连天空也会成为惨烈的战场，无数玩家御剑飞行，或是脚踩风火轮，上演一场史无前例的陆空联合大作战。这样的场面，只是想想都已经激动万分了，更何况以后会亲身参与到其中！

《完美世界》的飞行系统号称是真3D，有真必有假，目前所见之网游中，能够让人物角色自由飞行的，几乎没有。《魔兽世界》的空中交通工具如狮鹫等生物虽然可以高低起伏的飞行，但是飞行路线却是预先设定好的，一成不变，玩家无法控制；《飞飞》的飞行系统算是相当完善，但在《飞飞》中，"高空"和"地面"几乎是两个隔绝的世界，在空中只能攻击空中的怪物，无法攻击地面的怪物，二者无法和谐地统一起来。而《完美世界》做到了，除了自由飞行之外，还使空战和陆战有了实际的意义。飞行系统不再是一个割裂的系统，不再是摆设，不再是噱头，而是在实实在在地将对游戏的玩法产生颠覆性的影响！我只能说，《完美世界》的飞行系统，给所有玩家带来了前所未有的刺激经验，令人着迷，确实是大手笔！

在《完美世界》中展翼飞翔，其乐无穷，改变了以往3D游戏的平面体验感受，面向真正的3D，如果说是进步，那还不如说是创新。当真正的3D国产网游测试时，玩家会不会像"一窝蜂"一样，冲进游戏，翱翔于天际中，体验飞翔，也许是体验"完美"的游戏，实现"完美"的梦想，一起飞吧。

天衣无缝——游戏换装新概念

人类自从诞生以来，从未放弃对自身美丽的追求，容貌天注定，使得衣服最终成为人类生活里不可缺少的因素，展示个性塑造美丽仿佛已经是服饰最重要的功能，时下的网络游戏有的也把时装当作了游戏亮点。

《完美世界》里的时装一套分上衣、裤子(裙子)、手套、鞋四个部分，如何搭配出羡煞旁人的效果，就看眼光独到的你了！除了自己的喜好，还可以依游戏里的情景搭配时装：朋友结婚时，你可以西装革履或是礼服长裙，穿梭在来往人群中，分享朋友的快乐与幸福；新春佳节时，你可以换一身唐装，漫步在古香古色的长街中，体会浓浓的乡情和喜悦；杀怪之余，一身运动装和心爱的人相互依偎，感受片刻的温馨与浪漫……一切似乎都是你真实的生活，也许这就是游戏与生活的最好互动。

在《完美世界》中，时装系统更具人性化，时装和护甲可以在两个窗口分别装备，同时穿着，也可以随时切换显示护甲或者显示时装。《完美世界》的时装系统具有许多优点，具体表现在以下几个方面。

多样性：游戏时装系统的开发在很久之前就已展开，之前国内的游戏环境主要由奇幻和武侠类为主，武侠游戏内的换装系统，多为民族文化或传统习俗的体现，例如《墨香》中的红袍等等。由于不拘泥于传统文化的约束，这类游戏在换装系统的开发上少了许多禁锢，我记得之前有个叫《神曲》的游戏，即是以其时装系统为卖点，在初期的宣传海报上就有相当诱惑的现代时装，再加上漂亮的3D女角色，相信很多玩家都难以拒绝。

但是发展到这个地方，许多厂商却由于各种各样的原因止步了，或是游戏研发上的瓶颈，或是后续投资上的周转不灵，甚至在市场推广上的偏差，都导致目前的游戏时装系统犹如鸡肋，食之无味，弃之可惜。以目前情况来看，大多数有换装系统的3D游戏，总是有这样那样的不完美。或是换装后无法同时兼顾装备属性(几乎没有明显属性加成的时装，完全不能达到正常盔甲的装备效果)，或是单一的服装设计让玩家很快丧失兴趣。许多人也做出了改革，却始终不能扭转变装系统就是单纯改变视觉效果这一残酷现实。

从根本上，时装系统在游戏中的尴尬成了一种根深蒂固的观念，因为从头到尾，玩家们也只把它当做一项特殊道具，这样的时装系统，徒有"时装"这个虚名，并无实质上的内容。(正如游戏中的其他Item mall一样，仅能满足玩家的炫耀心理而已……)

时尚性：前文所提到不伦不类的时装系统，其牵强附会的服装含义使其沦为特殊道具的一种。其中很大部分因素在于，各个游戏缺乏系统而有变化的换装体系，真正的时装系统绝对不是几个帖图就完事的。反观大多数也有换装系统的游戏，其服装多为简单的套装，往角色身上一套了事。而《完美世界》中，服装存在更多的可能性。小礼裙的清凉妩媚，休闲衣的新潮随意。鲜嫩青绿或高贵浅紫互相辉映，明朗纯白或跳跃粉黄精心搭配，谁不会更喜欢这样鲜活又与众不同的时装系统呢?据小道消息称，《完美世界》官方将会随游戏不断更新开放更多新鲜内容，还会逐步公布更多更精彩的时装，相信到时候要看到大街上散步的红男绿女更会和现实相差无几的哦！

生产时装系统：可能有的朋友会想，时装穿起来也不过如此，可是千万别忽略了《完美世界》中独特的生产时装系统哦。虽然这个系统在这次压力测试中没有开放，可是若是心上人穿着自己亲手制作的时装和你牵手漫步，想必是更浪漫更有成就感吧！至于生产时装系统的内容现在还不甚明朗，大家可以拭目以待！



互动性：网络游戏是一种更深层次的互动，这一点丝毫不假。游戏中各种不同的场景会产生各种不同的结果，就象单机版游戏中若触发不同诱因就会引起不同故事结局一样。现在的网络游戏玩家们，相当一部分更在意自己在游戏中与其他玩家的交流。他们在游戏中举行婚礼，游戏里的朋友都会兴高采烈前







去指定地点捧场；他们在游戏中组织帮会活动，所有兄弟会穿上相应的服装；而逢年过节遇上游戏官方举行活动，玩家们更会换上节日盛装（例如春节穿唐装这样），一起Happy。

这对于网络虚拟生存来讲，是极具代表性的，这意味着玩家们在网络虚拟世界中，同样也希望获得在现实世界里一样的享乐，甚至某种程度上比现实更好。而这门类繁多的需求想要最高程度的达成，就必定需要一个完善的换装系统，才能帮助玩家高自由度的享受网络生存。《完美世界》做到了这一点，你甚至可以结合游戏全面的表情动作系统，穿着小礼裙翩翩起舞！

影响性：任何在意识上的突破都会掀起某一领域的重大变革，网络游戏亦如此。正如《石器时代》引发回合制网游热，《欢乐潜水艇》带来休闲对战游戏风一样，作为国产游戏的《完美世界》，其自身的完美设计理念已经让广大玩家及业内人士惊艳了。自封测公布的四大创新特色后，本次压力测试开辟的时装系统，更掀起换装革新的热潮。当然，更具有标志性的一点是，国产3D网络游戏终于迈出了历史性的一步，《完美世界》作为完美时空人充满智慧和勇气的作品，正等待着向玩家们交出一份满意的答卷。



6月28日封测进入尾声，官方再次对游戏进行了更新，正式推出其独特的游戏显示模式——16:9宽屏游戏模式。16:9这个概念，多见于电影方面，是一种宽屏幕视觉效果，而在游戏中从未一见，即便是个别带有16:9画面显示的网络游戏，也不过是将交流信息放入画面上下的黑色区域中，实际上是将4:3画面遮盖为16:9画面模式的过渡模式，称不上是真正的宽屏效果。没想到在今天，《完美世界》却给我们玩家带来了这个惊喜。

我立即更新游戏版本，进入游戏，把画面调节成16:9的宽屏模式，眼前的一切让我颇为激动。在高度上的视角保持不变的情况下，水平视角的角度被扩大，视野更加宽阔了，在有限的屏幕范围内看到了比以前更多的影像。那种强烈的视觉冲击，让我不禁感觉到我就是处在游戏里面的世界，有极强的代入感。





16:9的模式之所以广泛应用于电影行业，是因为此模式符合人眼的视野比例和双聚焦视线配合，使观众在注视屏幕的时候感到更加舒服。这对于经常长时间奋战在电脑前的玩家来说，无疑是一个极大的福音。而我又试着在宽屏模式下，采取第一人称视角来进行游戏，喔！完美无暇！简直和坐在电影院里看国外大片一样的震撼感受，十分开阔惬意！作为国产3D大作，《完美世界》的画面水平无疑走到了时代的前列。

除了画面的精细之外，我觉得更值得称道的是游戏里各种景物的设定也是非常的大气。人类种族新手村“剑仙城”的山脚下，剑仙湖一片波光粼粼，海龟游弋；山的另一边，只见远处水天一色，依稀看见巨大风车的轮廓；竖立在剑仙城山门边的大石碑，上书“剑仙城”三个大字，银钩铁划，气势不凡；城外的吊桥悬空而建，鬼斧神工，脚下深不见底，白云缭绕，荡涤心胸。

野外风景如此亮丽，没想到进入城中，更是别有洞天。那把标志性的巨大石剑，巍峨耸立，直插云霄，令人有膜礼顶拜的冲动；而城北的瀑布，更是犹如银练一般，从高山上一泄而下，水声震天，李白诗中所言“疑是银河落九天”，大概就是指的眼前这种景观吧。

总之，一切一切，都让我觉得大气磅礴。没有小家碧玉的秀气娇羞，只有巾帼英雄的英姿飒爽，感觉很棒！

除了以上介绍的之外，《完美世界》的任务系统也非常丰富，光是新手阶段的任务就有数十个，伴随你走过新手时期的每一个脚印。如果某个NPC处有任务可接，他头上会显示一面金色盾牌标志，一目了然，绝对不用担心错过某个任务；在接了任务之后，金色盾牌变为银色，表示该任务正在执行中；达到任务要求的条件之后，该NPC头上又会出现一面金色旗帜，这时候就可以去领取奖赏了。

在NPC处领取任务的设置也很方便，普通的对话和关于任务的对话是分开的，也就是说任务并不会强制触发，完全可以依照玩家的意愿进行，不会出现只是想买卖物品却弹出任务达到的状况；接到任务后，全部可以在任务窗口里查询，关于任务的描述、需要达成的条件、现阶段完成的百分比，都能一清二楚的看到，如果因为某些原因，也可以临时取消任务，之后仍然可以在NPC处重新接回任务。



言长纸短，篇幅所限，在这里并不能将《完美世界》的方方面面都作一个详细的介绍，但是小处可以见大，观微可以知著，《完美世界》是否是真正的大作，还需要更多的时间和玩家来证明，但是作为一款大作应该有的气度，大形象、大画面、大任务、大飞行，都让人看到了游戏的光明未来。还有什么是“大”的？就留待各位玩家亲自到游戏中去细细挖掘，细细品味了。■

阿猫阿狗2 TUN TOWN

完整剧情攻略 全部支线剧情大公开！

文/枫红一刀流

曾经给我们带来快乐的《阿猫阿狗》是一款令人放松身心、充满童趣和环保意识的角色扮演游戏，二代基本延续了前作的风格，人物格局没有太大的改变，只是真梦换成了夏日黑瞳三位少女组合（玛姬的塑造稍为丰满，其他两位女孩则平淡许多）、大米换作大麦，皮果换成了艾伦，只是汪的出现让人感到突兀，插在现实和游戏之间有些不伦不类。综观二代的木桶镇，它更加都市化，人们也追求个性和张扬，具有多面复杂性，不再像一代那样的单纯质朴，这可能就是一味发展经济必须付出的代价吧！

游戏的对白让人感到些许的沉闷，星爷式的无厘头和冷笑话，偶一为之尚可，通篇一律无疑是贫嘴了，游戏里的对白真的令人感到恐惧，冗长拖沓是一硬伤。就笔者的感受而言，二代的素质难以超越七年前的一代，但它仍是一缕轻风，吹过令人烦燥的炎炎暑季，给人带来一丝凉意，尽管它已不是七年前的那缕轻风。

第一日：鬼屋的危机

不久之前，皮果等人实施人心污染打碎了木桶镇的宁静，以乐乐、阿康和阿吉组成的木桶小队阻止了来自大都市企业的阴谋，解决了镇上水火不容的猫狗争斗，小镇又恢复到往常的平静。不过新任镇长最近频繁与诸多大企业洽谈，希望借助投资来开发小镇西区，要将小镇改造为观光景区。在真梦和大米离开后，阿吉仍孜孜不倦地从事科学研究，热血的阿康仍在每天期待着新的恋情，而乐乐则一直守护着约翰叔叔留下的鬼屋，这里是木桶小队的根据地。

在早晨的时候，镇上的邮差思麦尔送来母亲的亲笔信，说要将叔叔的鬼屋卖掉，委托的律师即将赶到这里，乐乐看完信大吃一惊，心想无论如何也要将鬼屋保下来，拿定主意后，他决定联络伙伴们一起筹钱将鬼屋买下。上楼梯到主卧室的桌上拿到PDA，那边的阿吉并不了解乐乐的焦虑，兴冲冲地说有天大的喜讯要与乐乐分享，两人约好在邮局碰面。

来到邮局不见阿吉的身影，却看到杂货店的海伦阿婆在办理邮寄业务，原来她要将身边的宠物猫公主寄往市里，乐乐了解到公主的心声，便劝说阿婆将公主留在身边。走到邮局门口撞到姗姗来迟的阿吉，原来他研究"上帝之眼"（一种可窥探人心的超能力）发现了病毒抗体，从而得到了超级医学奖。乐乐得知这一喜讯，暗想如将发明专利卖给药厂可得丰厚的资金，如此鬼屋便有救了。进入邮局得知阿吉的证书被人冒领了，从监控录像里看到领走证书的人竟是阿吉的哥哥史本赛！

离开邮局触发战斗，在街上遇到花式轮鞋党成员，将这些自大而无脑的家伙打败吧。此战后在街上还会遇到很多的党徒。战斗可提升队员的等级，并能得到创意点数和各种道具，创意点数在研发菜单中分配到冷、热、金属等科目中，从而利用各类材料制作多样的武器防具和投掷道具等。



乐乐收到父母的亲笔信，他们竟要将鬼屋卖掉。

■支线任务01：地址不详的信

在邮局见到愁眉苦脸的思麦尔，得知他手上有几封投递无门的信件，地址和收信人都没有写清楚，热心的乐乐答应帮他送信。由不是约翰的路往左走到大兵路，在第三间屋里将信件A交给老约瑟，得到止血绷带×20。到早安一路的学无涯书店，将信件B交给布克曼，得到报纸×35。到音乐路唱片行将信件C



在邮局里遇到自诩贵族血统的海伦阿婆。

交给老板加斯，得到钢丝×30，将三封信送完回邮局找思麦尔，得到回旋球。


阿吉赶到邮局，得知获奖证书已被人冒领了。

大兵路的桥正在维修，由钓鱼街往东到伟人纪念路，往南走过这是桥，在桥头看到可怜的流浪猫珍珠和酷哥在卖艺，镇人对它们的表演颇为不屑。等人们离开后，乐乐向两只猫打听消息，得知最近镇上的人都热衷于养狗，猫儿们的处境变得很凄惨，乐乐于是打算收留这些失宠的猫儿到鬼屋居住。

在泡泡街找到阿吉的家，在两人质问下史本赛终于承认冒领了阿吉的证书，并说一切都出自对弟弟成功的嫉妒。阿吉拿回证书后，乐乐得知他已放弃了专利申请，看来买鬼屋的钱得另想办法了。在史本赛的提示下，乐乐决定参加明星狗大赛来赢取奖金，只是史本赛对大赛的细节语焉不详，乐乐只好到镇上去收集情报。在街道上遇到猫儿们在讨论，得知彩虹食品企业将在木桶广场举办一场免费的吃喝比赛，镇上有名的大胃王阿康和横肉婆都是此次比赛的选手。往老爷路找到进行地狱特训的阿康，从他口中得到有关明星狗大赛的一些信息，原来这就是镇民们都热衷于养狗的原因。

来到木桶广场看阿康参加吃喝比赛，结果横肉婆力敌三军，连阿康也不是她的对手。将昏倒的阿康送回家后，乐乐和阿吉道别，一个人走在回鬼屋的路上。

■支线任务02：木桶小队真的很大爱心委员会

在约翰路的告示牌上遇到黑伯，这只有点白痴的乌鸦正在构思木桶小队的宣传企划，与它对话后调查告示牌，这时黑伯会解释说这是木桶小队的委托黑板。乐乐觉得它有点好笑，为了不使它失望，便假戏真作地在黑板上留言，黑伯见了却信以为真。此事件之后，每天都可找黑伯接受一些支线任务。


在桥头见到变魔术的珍珠和酷哥。

■支线任务03：单恋的美少女（黑伯）

漫画家小安爱上了汉堡店的老板的瑞格，她请乐乐帮忙传达她的心意。来到梦之路汉堡店找到总是借酒浇愁，对人生失望的瑞格，劝他摆脱过去的影子，勇敢地接受小安的爱情，得到涂鸦喷漆×30。此事件后任务不会消失，直到第七日还会有后续事件。等再次来到汉堡店，看到小安正坐有瑞格的店里，可惜的是小安这时又爱上了闪腰侠，瑞格又回到从前悲观的情绪之中。

史本赛向乐乐说出心中的不满和苦闷。

回到鬼屋，碰到母亲委托的律师，乐乐从心里讨厌这个傲慢无礼的家伙。律师不理会乐乐的劝阻，闯入鬼屋。乐乐便回到老爷路找阿康，得知阿康已离开去广场找横肉婆雪耻。在木桶广场看到PSN企业在搞狗语翻译器的促销，其间有人气偶像组合夏日黑瞳献唱，看得台下阿康如醉如痴，完全不理会乐乐的话语。往舞台的左上边走，会碰到咬噬电线的猫儿虎王和可爱，两个家伙见到乐乐便溜之乎也，结果乐乐被蛮横的主持人艾伦训斥一通。回到舞台前看表演，艾伦这时上场主持节目，乐乐心里决意要赢得这场比赛，给这个主持人一点颜色看。

离开广场来到这是路，看到画家爷爷在和狗儿雪球用翻译器交流，错误百出的翻译器使宠物和主人之间产生误会，乐乐上前帮助他们重归于好。来到早安二路找到镇长，他正忙于改造木桶镇的事，对乐乐寻找流浪狗的事并不关心。往前到早安一路遇到海伦阿婆的猫儿公主和狗儿老刀和阿呆发生争歧，乐乐将公主从危难中救下来，然后前往蛋糕北路找剑子猫和猫老大猞猁，得知它们曾被一只外地来的流浪狗打败，于是和它们一起前往鬼哭路寻访。

找到流浪狗大麦，这家伙简直就是当年大米的翻版，性格和扮相均如出一辙。在猫狗知识问答中胜出，大麦赠给乐乐一尊大麦金身，公主赶来劝走了猞猁和剑子猫，乐乐和大麦才得以离开。

■支线任务04：警察局山楂的委托（黑伯）

镇上的治安每况愈下，山楂请木桶小队寻找三只小狗加入夜间巡逻队。此任务在早前可接，但只有在大麦加入队伍之后的黄昏才可完成。要找齐三只狗须先收集一定的材料：果汁、项圈和软爪套，它们都可在鬼屋里找到，如果律师进入鬼屋的话也可到镇上收集。果汁要在爱神街占卜屋、金砂路街上、老爷路镇政府和泡泡街咖啡店老板家找；项圈可在伟人纪念路玩具店找到；软爪套用颜料＋皮革合成。


乐乐见到总是乐观向上的热血青年阿康。

前往哈哈街找狗A，给它一杯果汁；前往音乐路找狗B，给它一只项圈；前往大兵路找狗C，给它一只软爪套。找齐三只流浪狗后回到警察局找山楂，得到绝缘衣。

带着大麦返回广场，看到阿康已和夏日黑瞳组合的玛姬、露茜和朱蒂熟识，并把她们介绍给乐乐。向台下的员工买到一只翻译器，在台上报名的时候受到艾伦的刁难，指鹿为马颠倒黑白，声称大麦是一只猫。无奈的乐乐到台下找员工帮忙，那家伙不敢得罪艾伦也无能为力。回去找阿康商量，他正和美女们聊得不亦乐乎，乐乐只好去找阿吉想办法。

来到泡泡街遇到彩虹食品企业的推销员莱邦，他的强硬推销手段让乐乐恼火，乐乐于是和大麦一起将之打跑。找到阿吉后，他轻而易举地将翻译器修好，然后沿着约翰的路返回鬼屋，大麦披上床单扮作幽灵将里面的律师赶跑。尽管参赛无望，一心想当明星的大麦还是苦苦哀求乐乐报名，乐乐于是趁夜色去求镇长帮忙报名参赛。

■支线任务05：猫狗食量对决

此任务只能在夜间触发。在老爷路看到阿康和横肉婆僵持不下，两人约好再来一场比赛，这回改作猫狗的食量对决。第二日会在相同地点触发后续事件，得知横肉婆的无花果失踪后，乐乐前往音乐路的唱片店里找到它，得知只有音乐才能缓解它内心的压力，回到老爷路将无花果的想法告诉横肉婆，阿康和横肉婆的决斗就此取消，得到火腿×35。

每天晚上的时候到金砂路会遇到神秘商人，在那里可买到不错的合成道具。在镇政府找到镇长，得知镇长正在和彩虹食品企业磋商改造木桶镇的事，乐乐对此事觉得颇有不妥。镇长听到乐乐的请求后，答应第二天为他们说情取得参赛资格。

第二日：病毒袭来

天亮后空中飘起漫漫雪花，乐乐和大麦斗嘴后打算前往钓鱼街的邮局寄信，走到这是桥的时候，遇到人群朝广场方向涌去，原来是来彩虹食品企业的促销活动马上开始了，好凑热闹的大麦央求乐乐前去广场看看，乐乐拗不过它只好答应。

■支线任务06：卧底的求助（黑伯）

一名备受心灵煎熬的卧底请求木桶小队帮忙（无间道？），乐乐来到鬼哭路找到狗儿科赛，得知它受猫族之恩，一直在狗群中做卧底，为此心里一直饱受折磨。乐乐对它劝解一番，让它对明天充满信心，能消弥两族之间的争斗未尝不是好事。科赛离去后，从地上拿到流氓拳套。

言出不逊的大麦到处挑惹事端，在前往广场的路上遭到剑子猫和豪猪等的围攻，危急中乐乐使用阿吉制作的宠物驱逐剂脱身，和大麦一起赶到广场。在广场找


在镇上寻访地址不详的收信人。　偶像组合夏日黑瞳在广场舞台献唱。


吃过彩虹食品的人们开始象喝醉般地东倒西歪。　在街上遇到神经兮兮的大柄博士。

到阿康，结果阿康和大麦水火不容，两人几乎要动手打起来，还好这时空中传来马达声，几架直升机空降食品，人群和猫狗在抢夺食物时拥挤践踏，混乱一团。

猫狗两族的争斗一触即发，乐乐连忙上前平息事端，但大麦在一旁煽风点火唯恐天下不乱，乐乐只好动手和动物们打了起来。战斗正酣的时候，发现镇上的狗都发生昏迷，人群也喝醉般地东倒西歪，只有猫群还一如常态。

带着阿康和大麦回到鬼屋，阿吉为大麦仔细地检查身体，怀疑是彩虹食品有些问题。等阿康醒来后，来到鬼屋外采集雪样，此时变身系统开启，然后遵照阿吉的嘱咐前往实验室拿分子筛检仪。和阿康一起来到圆圈街，在这里遇到防暴三人组，暴笑的对话之后大柄博士出现，两人联手将这位神经错乱的医生赶跑。到实验室拿到筛检仪，在街道上遇到视觉错乱的长寿公公，他竟将手里的小猫当作炸鸡，乐乐急中生智用大麦金身救下小猫。

来到邮局得知小镇的补给和邮件都封锁了，乐乐手中的信虽寄不出去，还是让思麦尔打了邮戳。从电视里看到不负责任的报道，外界对木桶镇的事态夸张扩大，使人们对这里产生恐慌。彩虹企业的莱邦赶到将电视关掉，利用线路与总部联络，但总部对这里的事情却推卸责任置之不理。不久镇长率领警察将莱邦逮捕，乐乐却分析此事可能与彩虹企业无关，中毒的事情还须深入调查。

在街道上看到人们发疯般朝另一边跑去，原来他们正前往便利店抢购食品。来到决斗街看到便利店满地狼藉，食物已被恐慌的人们抢购一空。在店里与主妇发生冲突，战斗取胜后得到一些食物。阿康担心夏日黑瞳的状况，于是大家赶到广场，在这里不见少女们的身影，就在这时两人后脑同时被直升机的软梯击昏，身穿绝缘衣的WWC记者跳下来一番胡说八道后乘机离开。

醒来后暮色降临，两人回到鬼屋被阿吉当作复活的僵尸，原来那群记者的报道中将两人当成的死尸。将手中的分子筛检仪交给阿吉后回房休息。

第三日：研发解毒剂

早上被阿吉叫醒，看到大麦依然神气活现地站在眼前，乐乐心里大为高兴。阿吉经过彻夜的研究终于查清了毒源，它就是雪和食物调味料的结合物，为了证明这个推论，乐乐要到镇上收集更多的雪样。

叫醒阿康，从阿吉手中拿到一管解毒剂，离开鬼屋前往不是约翰的路遇到合金弹头，用身上的解毒剂救醒它，从老刀口中得知镇长要处理镇上所有中毒的狗，乐乐于是请它们前去向猫老大猞猁求助，希望猫族能不计前嫌救助危弱中的狗族，自己则去找镇长商量。来到老爷路的镇政府找到镇长，在乐乐的劝说下他撤消了处理狗群的命令，并将一张促销活动企划图送给了乐乐。

从图纸上得到调味品的投放地点，分别前往老爷路、音乐路、这是路和伟人记念路采集雪样，在路上再次遇到疯狂的大柄博士，大麦巧舌如簧将他送到了精神病院，然后前往泡泡街可找猫儿救世主加入。

将雪样交给鬼屋的阿吉后，一行人又去祈祷街的医院搜集情报，进入办公室找费拉里医生谈话，得到一份临床病例报告，在离开的时候得知夏日黑瞳的露茜生病了，阿康于是风风火火地赶去护理。

■支线任务07：鸭子的紧急求助（黑佰）

费拉里医生的宠物鸭达可是个爱睡觉的家伙，最近总是有女孩子给主人打电话，严重地影响到它的睡眠，为此它向木桶小队发出委托。此任务须阿康在队伍中才会解决，来到祈祷路的费拉里家，与鸭子对话后阿康想出一个奇招，他在电话答录机上仿模女声，好让打电话来的女孩破灭幻想，录完音从鸭子处得到消毒水×30。之后再返回会有后续事件，得知那些女孩对医生更是穷追死缠，达可的境遇变得更糟。得到果酱面包×3。

和阿康一起赶到音乐路的旅馆，与露茜对话得知她被混乱的人群挤伤了，苯蒂和玛妮也不知去向，PSN集团的人也同时蒸发。阿康留在旅馆照顾露茜，乐乐则继续调查中毒事件，出屋遇到模仿柯南并号称最佳侦探组合的多啦B梦和忍者猫，它们怀疑此事与PSN集团有关，乐乐受到启发前往广场寻找主持人艾伦的踪迹。

大麦一路嗅过去，跟着它沿老爷路、圆圈路、不是约翰的路、大兵路走，在土堆旁与一辆愤怒的工程车战斗，将它打残后大麦嗅到土堆另一边飘过来的气味，便翻越到西区继续追踪。

■支线任务08：蟑螂的灾难（黑佰）

此任务虽在第三日接，但要在第四日修好工程车后才能解答。汉森是个慵懒的男子，在他家里住着快乐的蟑螂，只是最近汉森在和有洁癖的女子交往，蟑螂们即将会有灭顶之灾，因此它们向木桶小队发出委托。进入田野路的第二间居所，在汉森的脚下找到一只蟑螂，听完它们的诉说后，蒂娜会跑进屋里与汉森吵一架，两人分手后蟑螂们重返快乐的天地。得到受潮面粉×30。


疯狂的人们涌入便利店将食物抢购一空。


阿乐劝说镇长取消处理狗群的命令。

■支线任务09：危在旦夕的蚯蚓家族（黑佰）

此任务要在第四日西区开放后解答。住在青草公路的蚯蚓请木桶小队制作一块禁止通行的牌子，使蚯蚓们不再受班尼特机车的碾杀。来到在东部公路找到拉德爷爷，将10颗铁钉交给他得到限速警示牌，将标志牌立到青草公路结束任务，得到锡纸×25。

回到鬼屋见阿吉，得知雪中污染有稀有元素钾氰，与调味料包的成份混合后产生神经毒气，这种稀有元素通常存在于工厂排放的污水中，多啦B梦和忍者猫于是到小镇附近寻找排放污水的工厂。鬼屋里的电视、收音机和电话都失去信号，电脑网络也与外界切断，看来木桶镇已经与外界彻底隔绝，想要摆脱困境只有自救。

正商量着对策忽听到门铃声，在门口遇到抱着阿呆的横肉厨师，给阿呆服下解毒剂后，两人打算制作更多的解毒剂，为此乐乐回到镇上收集原料。赶到伟人记念路找合金弹头和老刀，随后而来的猫王猞猁决定摒弃前嫌救助狗族，于是猫儿们四处搜集制作解毒剂的材料。找齐材料后回到鬼屋，阿吉很快制出一批解毒剂，来到鬼屋外的吊桥玩一个救狗的游戏，救醒所有的小狗后完成任务，回到鬼屋遇到毛姐，结束第三日的行动。

第四日：魔王山秘密工厂

名侦探多啦B梦和忍者猫胜利返回，原来那座秘密工厂建在魔王山上，乐乐和阿吉决定去那里采集污水样本。出门遇到横肉厨师，得知他的阿呆有些精神恍惚，不知是出了什么问题，两人于是决定先去厨师家看看。

在去厨师家路上有多个支线任务可以完成，还可在镇上寻找猫狗加入队伍，用来收集合成材料。猫：剑子猫和猞猁在蛋糕北路；忍者猫和多啦B梦在鬼屋的客房


阿康假扮女主人为解决鸭子达可的烦恼。　躺在浴缸里的艺术家说着深奥难懂的话语。

里;救世主在泡泡街的路边。狗:大麦按剧情加人或离开;老刀在金砂路;地瓜在梦之路;合金弹头在哈哈路;毛姐在去完秘密工厂后,到这是路的横肉厨师家找到。

■支线任务 10:私奔的情侣(黑佰)

小狗大饭桶和小猫花生壳相爱,它们决定私奔到远处,因此想请木桶小队赞助点食物和路费。首先前往这是路的知足餐厅,从冰箱里拿到咖喱×5,再往金砂路找到大饭桶和花生壳,将咖喱和10元钱送给它们,得到宠物牙膏。此任务到第七日有后续事件,在圆圈路再次碰到它们,原来他们的私奔不过是穿越两条街。


闪腰侠为了藏宝图与快刀张三和杰西展开决斗。


和阿吉、毛姐一起潜入秘密工厂调查。

■支线任务 11:爱之无奈与哀愁的祈祷(黑佰)

披萨店的奥丽薇雅单恋拯救世界协会的杰西,拜托木桶小队寻找爱情魔法药"肥鹏细腰",这种药是叮咚爷用魔法制造的,只要男女两人每人喝一半,对望一眼便能产生爱情。首先到祈祷路费拉里的家或圆圈路的蛋糕老板家找生虫砂糖,然后到早安一路的学校图书馆密室找叮咚爷,用生虫砂糖换到肥鹏细腰。接着赶到伟人纪念路的披萨店,将爱情魔法药交给奥丽薇雅,不想辛苦找来的爱情药被猫狗打翻,这对猫狗迸发爱情的火花。此任务不会结束,直到第五日会有后续事件。在接到油油老爹的委托后,赶到学校的图书室找叮咚爷拿到另一瓶魔法药,再到披萨店将药交给油油老爹,之后杰西一口气将所有的爱情药喝光,奥丽薇雅还是没有得到她要的爱情。

■支线任务 12:浴缸里的行为艺术家

哈哈街上有名躺在浴缸里的艺术家汤普森,乐乐担心他在街上赤身裸体会有危险,可是怎么劝他也不肯回家,于是到不是约翰的路找画家前来帮忙,画家和汤普森进行了一段深奥难解的对话,两人相见恨晚,相携离开探讨艺术去了。

■支线任务 13:木桶侠的藏宝图

在哈哈街闪腰侠的家里找到一本日记,里面记录有一张藏宝图被分割成三份,分别在闪腰侠、快刀张三和杰西的手里,三人约好用决斗来决定藏宝图的归属。赶往决斗街的便利店外旁观,最后闪腰侠得到三份藏宝图,上面标注的竟是阿康妈妈开的服装店。来到老爷路服装店,闪腰侠得知藏宝图不过是阿康幼时的画作。在闪腰侠离开后,乐乐得到木桶侠衣物,从此在战斗中可变身为木桶侠,道具迷糊增氧水可在UFO电器行购买。

来到横肉厨师家与阿呆交谈,得知它爱上了毛姐,于是带着它返回鬼屋,两人幸福地团聚,随后毛姐加入队伍。此事了结后一起由魔王路往魔王山行进,路上要穿越一片迷宫。秘密工厂的迷宫也不难,基本是直线右行,下到最底层找到排污管道,阿吉收集到废水样品,不想爱玩的毛姐触动了防御塔装置,一场战斗结束后阿吉修好电梯,一行人顺利回到顶层,大伙按原路返回鬼屋。


在公路立好限速牌后,得到蚯蚓家族的感谢。


大麦正与一只巨大的招财猫对峙。

阿呆和毛姐相伴离开,之后到横肉厨师家可再邀毛姐加入队伍。阿吉利用翻译器上的定位系统找到大麦的位置,青草公路的某处,不动有很长时间了。乐乐离开鬼屋先到圆圈路五金行拿风湿润滑油,再往大兵路修好土堆旁的工程车,接着要玩小游戏"愤怒怪手",操纵工程车清理掉路上的土堆,用空格键蓄力,三格蓄满后按"GO",这时屏幕出现两颗沿横纵坐标移动的圆点,它们距离中心距离越短,工程车挖土的位置越准确。

来到西区的青草公路看到大麦与招财猫较劲,打败招财猫拿到艾伦的领结,确定艾伦曾在此地逗留过。接着前往音乐路的旅馆找阿康和露茜,得知在木桶镇附近的不毛岛有PSN集团的基地,两人于是去找镇长打听不毛岛的情报。

在老爷路的镇政府办公室找到镇长,然后到金砂路港口乘坐小帆船离开,这时要玩小游戏"航海",用空格键发射渔枪,渔枪会消耗金钱,射杀怪物会得到积分,打碎宝箱得道具,根据积分可兑换一定的游戏代币。

来到不毛岛进入金字塔,穿越可思议之迷宫找到一处密室,在里面可听到熟悉的"仙剑奇侠传"音乐,与里面的设计师交谈,这时要回答他有关"仙剑奇侠传"系列游戏的问题,游戏会随机给出十道题目,全部答对得游戏代币×5,一行人可登陆仙剑岛,答错则直接前往PSN集团基地。以下是笔者整理的20道问题答案,随机给出的问题不会超出此范围:

01:飞蓬、龙阳、景天三者的关系是? A:龙阳、景天是飞蓬的转世
02:《蝶恋》曲风和《仙剑奇侠传》中哪个事件相吻合? A:彩依舍身报恩
03:《仙剑奇侠传Ⅲ外传:问情篇》中捉鬼小游戏中的鬼是指? A:红衣龙葵
04:《仙剑奇侠传Ⅲ》的开发公司是? C:上海软星
05:锁妖塔有几层? C:10层
06:唐末携镇妖剑进入锁妖塔杀死天妖皇的蜀山弟子是? A:唯敬
07:《仙剑奇侠传Ⅲ外传:问情篇》的男主角是谁? B:南宫煌
08:《仙剑奇侠传Ⅱ》中的沈欺霜和下面哪个名字是同一个人? B:七七
09:李逍遥前往仙灵岛是为了? B:寻求灵丹妙药
10:南宫煌变身后会变成? A:狼人
11:对李逍遥最严厉也最疼爱的是 ? A:李大娘
12:《仙剑奇侠传Ⅲ》中蜀山天气、地面等会有多种变化是因为? B:五灵地脉的异动
13:《仙剑奇侠传》中的李大娘是用什么招式将苗人头领打飞的? C:穿云掌
14:南宫煌的口头禅是? C:本大仙
15:锁妖塔的功用是? B:囚禁妖怪的牢笼
16:紫萱拥有? C:水灵珠
17:降妖谱记载的是? B:记载打败过六界生灵状况的书卷
18:唐家堡市集所在的位置原是唐门一重要建筑,这建筑的名字是? C:演武堂
19:景天在渝州开设的当铺名称是? B:新安当
20:徐长卿在《仙剑奇侠传Ⅲ》中是? C:蜀山弃徒


在可思议迷宫的尽头,找到游戏设计师汪。　仙剑岛上会遇到仙三和外传中的男主角。



第五日:海岛旅行

在答对汪的十道问题后,一行人乘坐豪华快艇来到仙剑岛上,仙乐悠扬中往前探访,海岸不远处遇到南宫煌,在文武两场比试之后南宫煌转身离去。回头往另一侧走,唐家堡门前是《仙剑奇侠传Ⅳ》的广告条幅,再往前可看到飞舞的花楹和絮儿,进入新安当找景天问路,他看到会说话的大麦很是惊讶,竟提出要收藏大麦的条件,乐乐带大麦逃出新安当,决定雕塑一尊大麦像送给景天,于是吩咐大伙一起搜集泥巴。

■支线任务 14:上海软星工作室

离开新安当后再次进入,在右墙可看到一幅散发辉光的画,走进去来到隐藏地点——上海软星工作室,耳边响起熟悉的《仙剑奇侠传Ⅲ外传:问情篇》主题歌,萧



由墙上的画作进入隐藏的软星工作室。

大麦领着玛娅救出受困的乐乐和阿康。

在不毛岛上，乐乐将艾伦打飞上天。

一行人驾驶木筏返回木桶镇。

人凤演唱的《仙剑问情》。搜索工作室能找到很多的合成材料，与每个人对话后可学会招术"软星召唤"，与御前带两把刀每谈话30次可随机获得一件礼物。

走到唐家堡外找到泥巴，回到新安当门口用收集的泥巴塑成大麦塑像，进入新安当将塑像送给景天，景天如获至宝，告知PSN基地就在仙剑岛的西南。

来到海上基地大麦与阿康发生争执，争吵声惊动了岛上的机械警卫，两人一狗被关押到地牢里，就在乐乐和阿康商量的时候，大麦由通风道偷偷离开，在走廊上遇到夏日黑瞳的玛姬，在她的帮助下顺利救出地牢里的乐乐和阿康，阿康被大麦的友谊所感动，暂时不再与它争吵了。由玛姬口中证实了之前的推测，中毒事件果然是PSN工厂的污染造成的。

穿出迷宫找到地下通道的入口，然后打败警卫队抢到一艘救生艇，四位伙伴离开基地岛屿。在海中遭遇彩虹食品企业的美味号游轮，不由分说将救生艇劫到游轮上来。众人被困在游轮上，要想办法逃出去才行。离开客房到甲板，往左到娱乐厅偷听到董事会议的谈话，这些利欲薰心的家伙竟要以中毒事件作为炒作的热点，中止对木桶镇的投资，将所有责任推给莱邦。

听到此处，脾气火爆的阿康冲人会议室向彩虹的董事质问，结果三人再次被警卫捉拿起来，而大麦见风使舵一通逢迎，成了彩虹食品的代言狗。三人在储藏室找到彩虹食品的研究报告，得知彩虹企业所生产的转基因食品对人体有害，对那些董事更是深恶痛绝。此时乐乐的PDA收到阿吉的讯息，原来阿吉已赶到不毛岛。大麦再次将三人救出储藏室，沿甲板绕过去，打败警卫找到一只救生艇，乘着它返回不毛岛。

返回到不毛岛进入密室，三人与阿吉和朱蒂会合，得知镇上饥饿的人们正打算将猫狗当成食物充饥，在说话的时候迷宫里传来巨响，迷宫的自爆程序开始启动，众人连忙穿过一片迷宫来到金字塔外面的海滩上。

艾伦的手下正在岛上摧毁建筑，乐乐等人与之争论一番，用PDA将艾伦的言论录制下来，而玛姬也道出感染上帝之眼的事情，她不甘受艾伦的摆布决意背叛。将艾伦打败后，乐乐将他一脚踢上天空变成星星，他的手下望风而逃。

接下来开始搜集木头和金属，找到五块木头和三块废金属后回到海岸交给阿吉，阿吉开始制造木筏，而汪则指导夏日黑瞳排练音乐剧《被胡椒粉掩埋的南瓜小镇》，阿康用PDA拍摄下来，希望日后有人能了解木桶镇所发生的一切。在拍摄完成后，阿康勇敢地向玛姬吐露心声，不想玛姬心里深爱的却是乐乐，阿康的恋爱梦再次破碎了。

在投掷漂流瓶的时候，苟延残喘的艾伦再次出现，将他打倒后，众人乘木筏离开了不毛岛，在旅途中阿康藏匿的漂流瓶被艾伦踢入海中。顺利地回到木桶镇，乐乐将调查的结果向镇长汇报，为了引起外界对小镇的注意，乐乐开始实施一个惊人的计划，他将镇民们召集起来，一起搜集所需要的材料。

■支线任务15：天使猫咪

在不是约翰的路遇到安婆婆，得知最近有一位天使在照顾她，不过自从珍珠戒指丢失后，天使就再没有帮她。来到大兵路的桥边遇到猫儿珍珠，原来它就是婆婆所说的天使，于是乐乐带着它回去找安婆婆，向她解释事件原委后，安婆婆同意收养珍珠，得到游戏代币×25。

接下来乐乐要到镇上各处征集材料，分别到这是路的知足餐厅找横肉厨师、音乐路找夏日黑瞳组合、到老爷路的阿康家找阿康父母、到梦之路的花店找菲比和蛋糕夫人，最后到圆圈路找争夺材料的猫狗。将每个人搜集的材料征收上来后，前往泡泡街的阿吉家，阿吉在史本赛和汪的帮助下开始制作巨大的飞天焰火。

经过一天的努力飞天焰火终于制作成功，在木桶广场乐乐举起火把点燃了镇人们的希望，焰火飞射天空散放美丽的火花，这个惊世骇俗的举动引起外界的关注，通讯卫星将全程拍摄下来向全世界播放……

第六日：恢复和平的木桶小镇

在燃放飞天焰火后，一天的时间匆匆而过，第二天的清晨看到电视的报道，PSN集团和彩虹企业都将接受调查和制裁，木桶镇的救援物资很快就要抵达了。

令乐乐感到沮丧的是收到父母的来信，鬼屋已经卖出，他不得不离开木桶镇，搬回大都市和父母一起居住。在鬼屋外遇到阿吉和镇长，得知设计师汪就是买下鬼屋的人，乐乐可以继续留守木桶小队的基地了。来到圆圈路看到猫狗又在对峙，乐乐连忙上前劝说，化解两族的恩怨。

在大家的努力下，飞天焰火终于制造成功。

真梦和大米又回到了小镇，乐乐等人喜出望外。

■支线任务16：购物折价券（黑佰）

主妇艾维亚自称事务繁忙，拜托木桶小队为她代领便利店的折价券，乐乐于是到决斗街的便利店找店员商量。拿到折价券后来到梦之路的公寓I找到艾维亚，原来她就是当初在便利店发生口角的泼妇，乐乐扔下折价券逃了出来，得到抹布×2。

■支线任务：幽灵船长（黑佰）

巴瑞要和爱狗一起捉住魔王路上的海盗，乐乐赶到魔王路遇到幽灵船长，他正要杀掉巴瑞的爱狗拚命七次郎，乐乐上前将之打败得到喷火枪，再押着他前往警察局交给山楂得到南瓜勋章。

完成本攻略的所有支线，可到UFO电器行购买所有的原画，最后来到木桶广场观看大结局。来到木桶镇的观光客络绎不绝，镇长决定亲自欢迎第999和第1000位的游客，令大家没有想到的是，走下客车的竟是真梦和大米……■





详尽心得指南/完整关卡攻略

文/听风惊梦

指南篇

一、技能树与角色培养

与前作相比，《风色幻想Ⅳ》彻底改变了职业技能系统，以往的职业技能树系统将不复存在，取而代之的是与属性点数系统、职业等级相关联的崭新系统。虽然随着战斗等级的提升得到的升级点数可以用在力量(与攻击力有关)、体质(与防御力有关)、速度(与回避能力有关)、灵巧(与命中有关)和智力(与魔法攻击与防御能力有关)之上，然而首先还是最好能够满足相应技能等级的要求，比如修伊作为一名剑斗士，首要的提升目标是力量，然而由于升级树上必要技能"风华乱舞"不仅要求力量50、职业等级20，还要求灵巧35，因此在早期配点上首先以满足必要技能的学习为主(提升灵巧)，其后再提升其他方面的能力。这里还要说明一点，除了修伊和西撒会随着剧情转职之外，其他的队员都不能转职，具体区别在于其他队员的职业等级都可以达到40级(法姆和妮依可达到50级)，修伊是第一职业与第二职业都能达30级，而西撒是30级和40级。具体转职时间为第二章前往封印火的大圣灵之时西撒转职成为"英雄王"，而在第五章开始的时候修伊会在祭风之塔转职为"剑圣"。以下是各个角色的培养指南：

修伊，本作男主角，在满足职业技能配点的前提下(下同)，应首先发展力量，其次是速度。技能方面，虽然修伊的技能点数高达60点，但仍然不足以发展全部技能。因此有以下两种选择，其一是点满"剑术修炼"，其后将"剑舞连击"提升到5级，最后点满"风华乱舞"，转职后点满"幻影身法"即可，优点在于一直能保持强大的攻击力并能有着很强的闪避能力，缺点在于没有足够点数学习剑圣的终极技能"无痕"。而另外一条路线则是在转职前只点满"风华乱舞"，其他技能仅以满足升级路线即可，最终修满"无痕"，毕竟这是修伊最强大的技能，不过缺点在于在转职前攻击力可能略为逊色。

妮依，本作女主角，属性点数以力量为主，智力次之，体质最后。技能方面，"斗气凝聚"是必学技能，毕竟可以在仅仅消耗RAP一点的情况下，提升200%的攻击力，而其他技能中能够直线攻击4格的"星耀冲击"一直到最后都是强力的攻击招数，不过由于属性生克关系，最终在不沉之月的战斗中，面对神圣属性的诸位天使和神　，妮依最好还是换上暗属性的武器，使用物理刀术攻击"剑舞·冰霜"与"剑舞·净炎"才能获得更好的效果。

凯琳，奇迹的制造机，魔导圣战的"关键"人物，属性点数以力量为主，智力次之，体质最后。技能方面，首先是"奇迹之拳"、"苍天之拳"，其后是"星耀之击"和"凄煌光临弹"，最后是"治愈术"与"痊愈之颂歌"。

西撒，圣焰的英雄王，属性点数以力量为主，智力次之。技能方面，转职前最好能够达到职业等级30，因为这是最强技能"雷神断影冲"必要要求，而转职再重新修炼到30等级就比较困难。其他技能中英雄王特技"辉煌之焰"的使用必不可少，毕竟不是所有人都有这个可以提升200%攻击力和100%魔法防御的技能的，此外"剑舞连击"带必中效果，而"阴阳连袭"攻击略高于"剑舞连击"，但是命中略差，最后可以发展"反击修炼"和"炽火弹"。

蓝斯，杰拿鲁的狂王，属性点数以力量为主，体质次之。技能方面，"灾厄之炎"这个能够提升250%攻击力和50%魔法防御的技能自然是最常用的，"体力修炼"、"双手剑修炼"、"反击修炼"和"再生"必修满，其后修习"轰天碎龙击"，最后的"噬神断"和"断己杀法"两个终极技能都不要放过！

九音与艾尔扎克，两名卓越的暗杀者，属性点数以速度为主，力量次之。技能方面，"一击必杀"、"四两拨千斤"、"爪修炼"必修满，攻击技能依次发展"斗气掌"、"喉轮落"和"鬼邪灭杀"。

帕鲁玛，擅长元素法术和死灵召唤的禁咒法师，属性点数以智力为主，体质次之。技能方面，"火焰风暴"和"罪人之镰"可同时发展。

希丝提娜，元素的掌控者圣灵导师，属性点数以智力为主，体质次之。技能方面，向“暴风雪”和“裁之刃”发展。

雪拉，擅长闪避和空手搏击的武圣，属性点数以速度为主，力量次之。技能方面，“一击必杀”、“四两拨千斤”、“拳技修炼” 必修满，攻击技能依次发展“斗气掌”、“天地一击”（5级即可）、“罗刹独舞”、“天翔风舞击”和“八方奥义·皆无”，多余的点数可以发展一下“重爆螺旋炼狱”和“风炎斗神冲”。

法姆，龙之王国的禁卫队长，属性点数以力量为主，体质次之。技能方面，“剑术修炼”、“剑舞连击”、“力量提升”、“风华乱舞”修满即可。

克罗蒂亚，本作新增的游侠角色，特长是偷窃，属性点数以力量为主，速度次之。技能方面，首先谈一下偷窃系统，由于有“强取豪夺”这个附带偷窃的攻击技能存在，因此“偷窃”技能无须点满，其后点满“搜刮”、“剑舞连击”、“短剑修炼”和“顺流受身”，最后向“无节操爆弹”发展，不过最常用的还是偷窃技能和“剑舞连击”。

安洁妮，时空的旅者、神圣的祭司，属性点数以智力为主，体质次之。技能方面，完全以辅助为主，点满“痊愈之颂歌”、“威力赐福”和“铁壁赐福”即可，此外还可以发展一下“凄煌光临弹”。

幽弥，狩猎魔兽的赏金猎人，属性点数以灵巧为主，力量次之。技能方面，可以说“猎鹰乱舞”一出，群雄皆灭！此外“驯兽修炼”、“猎鹰冲击”和“集中力修炼”必点满，多余的点数可以学习一下“疾风箭雨”。

爱斯玲，继承海盗王名枪“曼彻斯特”的年轻枪手，属性点数以灵巧为主，力量次之。技能发展，初期是以“双雁射”为主并点满集中力，中期发展“科氏力狙击”，最后发展“爆裂弹轰击”。

蕾菲娜，与修罗将军齐名的罗刹将军，属性点数以力量为主，体质次之。技能发展与西撒相同，不过以“阴阳连袭”为主，辅助以“雷神断影冲”。

死神贝莉卡、秩序女神拉克西丝、冥神艾萨斯、第四魔王梅尔西迪斯，这四位神祇都拥有超人的力量，由于他们的技能是固定的，因此这里只是说一下他们各自的特点，首先是贝莉卡。主要是使用“大镰之舞”，而拉克西丝在最终之战几乎没什么用，主要是由于她的攻击法术几乎对以天使为主的敌人没任何杀伤力，只能起辅助作用，而冥神艾萨斯和魔王梅尔西迪斯倒是非常强力，冥神主要攻击手段是“夜魔连袭剑”和“黄泉之翼”，而魔王的主要攻击手段是“封神冥月”。

二、属性相克和战场要素

在本作中属性相克非常重要，在游戏中存在光、暗、风、水、火、地六种属性，除光与暗相互克制外，风、水、火、地四系元素也相互制约。使用对用派系的法术会造成加成伤害，如果使用同种属性攻击，反倒会为敌方补充体力。因此在战斗中需要注意属性生克关系，特别要注意的是虽然物理攻击是无属性，然而在攻击之时会附加上武器的属性，因此最好能够按照敌人属性来搭配武器，那么就可以获得事半功倍的效果。

在战场上，地形高低影响攻击范围的影响仍然存在，此外还增加了按照不同的朝向攻击会有额外加成的特效，在敌人的侧面攻击能造成25%的加成伤害，而在背后可以造成50%的加成伤害，由于敌人在被攻击中也会转换方向，因此灵活搭配攻击顺序才能获得最好的效果。

还有另外一点要素是当两名队员拥有特定的技能，并且站在战场上相邻的位置的时候就可以发动威力惊人的羁绊击攻击，笔者在游戏中发现了如下组合，希望能给大家一些帮助（注：前为发动者）：

西撒、蕾菲娜（雷神断影冲）+帕鲁玛、希丝提娜（火焰风暴）=炼狱修罗破军击
凯琳、安洁妮（奇迹之拳）+蓝斯（轰天碎龙击）=努力与奇迹
雪拉（重爆螺旋炼狱）+凯琳、安洁妮（凄煌光临弹）=光之飓风
帕鲁玛（火焰风暴）+希丝提娜（火焰风暴）=炙天使之怒
九音（鬼邪灭杀）+艾尔扎克（鬼邪灭杀）=黄泉炼狱
妮依（星耀冲击）+安洁妮、凯琳（神圣棒槌）=圣光凄煌剑
艾尔扎克（猛虎破甲冲）+希丝提娜（冰封之术）=鬼邪碎震击
幽弥（疾风箭雨）+爱斯玲（封魔结界弹）=五月雨
幽弥（双雁射）+爱斯玲（双雁射）=时间差狙击
安洁妮（苍天之拳）+凯琳（苍天之拳）=残酷天使扑杀
艾尔扎克、九音（无明刺击）+克罗蒂亚（天外一击）=杀熊拳

三、魂体获得与偷窃手册

在罗列以下资料前，先说明一下《风色幻想Ⅳ》的秘技，说不定有了它们众位就可以略过下文，那就是按下键盘的U、I、O、P键分别可以得到全部魂体×10、全部道具×10、全部武器入手和全部盔甲入手的效果。不过对于有收集嗜好的朋友，下文仍然是值得参考的。

下文是如何获取魂体的途径，在将魂体镶嵌在武器或者防具上后，就可以获得额外的属性加成和特殊效果。

表一：魂体的入手方法

蜥蜴兽人 赛达军弓箭手	犬族女战士 雪拉	圣焰军剑士 欧克战士	杰拿鲁军魔法师 赛达军魔法师	蕾菲娜 妮依、吼龙
漆黑魂体	痛击魂体	锐利魂体	魔导魂体	刚力魂体
骸骷	小妖精	巴弗灭	古代恶魔	盗贼
地元魂体	风元魂体	暗守魂体	玛那魂体	偷窃魂体
守护石像	米陶诺斯	圣焰军弓箭手	圣焰军魔法师	邪眼
圣盾魂体	生命魂体	准确魂体	静寂魂体	回梦魂体
爆炎兽	冷夜军魔法师	地之圣灵	僵尸	幽灵法师
火守魂体	智慧魂体	智慧魂体	噬血魂体	夺魔魂体
球茎怪	杰拿鲁军剑士	赤蝎	骷髅枪手	天使
翡绿魂体	蜚黄魂体	蜚黄魂体	暗元魂体	光元魂体
赤蝶禁卫军 鹰人	格里风	龙骑士	蛮族战士	萨鲁夫
迅捷魂体	风守魂体	火元魂体	蚀刃魂体	光守魂体

表二：珍稀物品的盗窃手册

巨石像	强盗头头	芬利鲁	弗妮	米陶诺斯	亡灵英雄王
强身健体散 力量番茄 巨人糖果	强身健体散 力量番茄 疾风果子 灵活之书	神行足证明 神行护身符 三叉戟枪	魔法蛋糕 妖精之泪 圣灵之果 拉克西斯秘药	力量戒指 巨人之骨	圣灵之果 神行面包
卡诺三世	刺球怪	吼龙、蕾菲娜	赤蝶禁卫军	冷夜军弓箭手	辛德蕾拉
美容手册	钢制铠甲	龙王之爪	风魔忍衣 新月草	灵巧戒指 六角刚箭	魔法蛋糕 贤者指环
火之圣灵	地之圣灵	风之圣灵	暗之圣灵	加瑟多	萨鲁夫
圣堂之盾 祝福戒指 智慧之果 脉动之剑	圣者手札 强身健体散 美容手册 幸运四叶	力量蕃茄 美容手册 神行面包 灵活之书	魔法蛋糕 智慧之果	无序柠檬 神行面包 贤者指环	白金直刀 灵活之书 圣者手札

最后说明游戏中隐藏商店的位置，在最后前往祭风之塔前，隐藏地点FY城和喵瞄村就可以前往了，不过无法进入其中的商店，只有前往深邃迷宫最底层，打败死神贝莉卡让她加入后，才能进入这两处的隐藏商店，在喵喵村的商店中可买到最好的武器“幻想之玉”，而在FY城能买到各个职业次好的防具（最好的FY战斗服只有两件，分别是在贝莉卡加入后获得和击败加瑟多随机掉落）。此外珍贵道具“无序柠檬”（效果增加RAP值一点），只能是在击倒巨石魔神，击倒芬利鲁（4次），海潮之岛与蓝斯之战全灭对手的奖励以及从救世主加瑟多身上窃得。

四、战术概要

集中优势兵力、攻其一点是任何战棋游戏中颠倒不破的原则。本作的难度分为容易、简单和困难三种，其中容易和简单可以继承前作三代（或者是其资料片）中的神兵利器（仓库中所有物品继承，但不包括已装备物品），而困难难度则不能继承，并且难度大大提升。

因此大家在战斗中要注意以下几点，由于《风色幻想Ⅳ》的战斗场景比较紧凑，而且怪物集中。在困难难度下，玩家没有了在简单难度下数回合清场的轻松，因此适当的引出敌人和充分利用辅助魔法是必要的选择，需要注意的是以下几点：

1、敌人分为主动型和触发型，因此优先消灭的当然是主动攻击的敌人，而对于触发型的敌人则要注意依次引出各个击破。

2、装备在战斗中可以互换，因此有两个“神行护身符”就可以让所有人都可以使用，所有人都增加了4点移动力，当然如果是两个“勇者之证”肯定更强！

3、魔兽的使用在初期比较重要，由于出场人物众多，因此除了前期鲜有使用机会。因此这里只推荐前期比较好用的两种辅助型魔兽：新增魔兽“杀人兔”，拥有攻击加成，防御加成，以及大范围补血等三项非常实用的功能，可以说是实用性最高的魔兽之一，其次就是“爱心胶质怪”，它的广域补血魔法也是相当实用。此外合成部分没有根本性的改变，大家可以参见今年2月号的《风色幻想Ⅲ》攻略。那么下面就让我们进入魔导圣战的最终章！

攻略篇

序章 意料之外的相遇

大陆两大强国之间爆发的"冰与火之战",以惨烈的伤亡落下帷幕,昔日为封印世界威胁而聚集的"断罪之翼"成功完成阻止原罪劫的使命后,各奔东西。但是,在看似平静的表象下,暗潮涌动,危机迫在眉睫。此时,极北的炎厄殿迎来了一位蓝发明眸的少女。


妮伊站在炎厄殿前

Battle 1 妮依·迪亚诺耶鲁

这个名叫妮伊的女孩,是圣殿派往此处获取传说中忌之器的带刀祭司,她将从这个昔日封印了巴弗灭的位置,取得传说中的忌之器,不过在进入神殿前还需要扫平外面游荡的魔兽。


可爱的强盗大叔再次成为了行使暴力权的对象

战场指南:以下系列战术提要以困难难度为基准,就本战而言,由于只有妮依一人,可以依靠"星耀冲击"有效消灭敌人,如果生命和魔法不足也不要吝啬药物的使用,最后对抗"爱心胶质怪"最好能在消灭它身边的所有骷髅之后,使用普通攻击将它们的体力削减到一定程度,然后迅速使用两次"星耀冲击"消灭它们,由于其法术攻击附带麻痹效果,因此S/L大法在此必不可少。

Battle 2 不顾大局的笨蛋

在取得忌之器回到圣都尼鲁之后,妮伊又接到了前往布朗西斯封印黑羽龙之魂的任务,下面妮伊将离开圣都去执行她成为带刀祭司后的第一个任务。在前往龙之国的山路上,遇到了拦路劫匪"热烈欢迎",不过在布朗西斯禁卫军领袖法姆和副首领修伊的接应下,倒是有惊无险。

战场指南:数回合后,修伊和法姆的援军就会陆续赶到,而且盗贼的能力也偏弱,首要目的是击败强盗后,掉落"偷窃魂体"。然后将魂体镶嵌到武器上,接着耐心的从慷慨的强盗大叔身上偷窃加属性的物品,不过可惜的就是这次击败他就不能得到"无序柠檬"了。

Battle 3 幻之种族


与恐怖的巨石像战斗

来到龙之国首都稍事休息之后,妮伊在法姆与修伊的陪伴下前往封印黑羽龙之魂,不过在路上却"闯人"了犬族的地盘。

战场指南: 最好是能够让修伊将两只"杀人兔"都抓到,这样会对以后的游戏进程起着有效的辅助作用。

Battle 4 守护魔神

亲切"问候"了那些可爱的生物之后,妮伊来到封印黑羽龙之魂的地点,不过这里却突然出现一座巨大的守护石像,只有击碎石像才能继续前进来到封魂之处。

战场指南:使用火属性攻击能有效杀伤巨石像,在加上"杀人兔"的辅助就不会有阵亡的危险。不过在2回合后,后方会出现敌人援军,这时修伊一般也被打得喘气(HP20%以下)。会自动换上克制巨石像的火属性晶剑,并取得地之护符的情节。只要法姆和妮伊能挡住后方的援军,击败巨石像并非难事。

Battle 5 保护

虽然妮伊已经很努力了,但由于经验不够仍出现偏差,因此必须集中精力在6回合完成净化仪式,而修伊和法姆则在此时间内要完成"护法"的艰巨使命。

战场指南:除了已经出现的吼龙和骷髅之外,在规定时间之内,敌人还会出现3批援军,因此需要尽量堵住通道,如实在支撑不住,可退在妮伊身边,她会为我方补充体力。

第一章 狂王蓝斯

完成封印黑羽龙之魂的任务,妮伊回到圣都,此时传来了邻国——杰拿鲁频繁侵扰的消息,于是法姆和修伊在女王的派遣下,协防边境城市迪艾,不巧正好遇到了不期而至的侵略者!

Battle 6 突来的侵略者

战场指南:可以在龙骑士的护卫下,消灭来犯的所有敌人,优先消灭对方的弓箭手和法师,最好能利用城堡两侧的台阶高度差来狙击对手,并且辅助以"杀人兔"的魔法。不过在围攻芬利鲁时切记要加上足够的良性状态,不要吝啬补品。

Battle 7 夜袭

在击退了敌人第一波攻击后没多久,敌人就发起了疯狂的全面攻击,在勉力抵挡住佣兵团的初次攻击后,随着狂王蓝斯的出现,其实失败已是不可避免的了。修伊虽用尽全力,仍不是对手,而法姆更是伤在了蓝斯的"灾厄之炎"下!

战场指南:在高难度下,消灭数回合后出现增援的狂王蓝斯几乎是不可能的完成的任务,但其实即使战败也能过关,因此只要集中全力消灭芬利鲁,并获得"无序柠檬"即可。

Battle 8 狂王蓝斯

虽然狂王蓝斯给了不服气的修伊公平比武的机会,怎奈技不如人,最终修伊仍是战败了。与此同时,圣都使者妮伊再次来到了龙之国度,不过此时希洛依女王已在蓝斯的重压下,答应了不插手杰拿鲁王国攻击海潮之岛的行动。但幸运的是希洛依女王仍然给妮伊指出了一条明路,那就是寻找装备精良的雇佣兵介人战争——昔日大主教依格那所领导的赛达反抗军正是一个恰当的选择。于是女王让修伊脱离龙之骑士团,陪同妮伊前往汉弥尔古城寻找线索。


敌人向迪艾城发起突袭


与狂王蓝斯单挑,但是有胜算吗?

战场指南:修伊与蓝斯的单挑,同样是战败也可以过关,在高难度下如果想战胜对方需要补品的大量使用和一点点运气。

Battle 9 无头苍蝇

二人来到了汉弥尔古城,但多方打听,却无法得到任何赛达解放军的消息。于是修伊想到了混进圣焰剿匪军,借助军队的力量寻找解放军的点子。不过,这个可怜人由于未经妮依大人的允许,就自称两人是"紫罗兰夫妇"佣兵小队的缘故,悲惨的在寒风中渡过了一个晚上。

战场指南:按部就班的消灭拦路的不长眼的魔兽就可以了,顺手抓几只"爱心胶质怪"。

Battle 10 目标在哪里

没想到拉法利翁居然让修伊领路寻找解放军,对于只是来招摇撞骗的修伊而言,只能是走一步算一步,希望幸运女神能够眷顾他。

战场指南:最好不要让自己的角色过于突前,否则很容易被群殴至死。妮依的"星耀冲击"很适合本战场,不过注意由于"小妖精"是神圣属性的,因此法术多为神圣属性的妮依只能使用物理刀术来攻击。


没想到赛达解放军的首领是艾尔扎克!


此时狂王的船队已经出发了

Battle 11 歪打正着

没想到四处乱窜居然能正好碰上解放军，这也算是不幸中的万幸了，战斗结束后，修伊等人见到了解放军的首领——居然是艾尔扎克。在讲叙原委之后，艾尔扎克放走了被修伊劫持的拉法利翁，并且接受了前往海潮之岛狙击狂王蓝斯的委托。

战场指南：依次按部就班的消灭敌人即可，注意队型不要过于密集，否则会遭到克罗蒂亚的"无节操爆弹"的无情攻击。

Battle 12 抢滩作战

晚于狂王蓝斯出发的修伊一行，希望能借助自己船只速度快于对方的优点，赶在对方前面到达海潮之岛，不过事与愿违，仍然比狂王军晚了一步，因此大家要尽快消灭滩头留守部队，追上前往霸者迷宫获取灾厄之炎完全力量的蓝斯。

战场指南：集中力量消灭一边的敌人，然后再消灭另外一边即可。

Battle 13 狂王的力量

在霸者迷宫中，蓝斯与艾尔再次相遇，不过站在不同立场的人们的邂逅，只能让剑与火来解决"问题"。

战场指南：本关务必全灭敌人，那么就可以入手两个珍贵的"无序柠檬"。


虽然经过努力，但是还是败在了狂王蓝斯的灾厄之炎下

Battle 14 封印的魔王

成功拖住狂王之后，修伊与妮依前往霸者迷宫的最深处，希望能阻止蓝斯得到灾厄之炎。可惜的是虽然早一步接触到了灾厄之炎，但是仍被随后赶到的蓝斯打败了。不过这时候，一个奇怪的声音出现在妮依的脑海中，凭借着第四魔王梅尔西迪斯的力量，大家终于脱离了险境，而妮依却被魔王附身而不知所踪。

战场指南：对于到达目的地和击倒对手两种选择，当然是击倒对手并获取"无序柠檬"为上策。

第二章 被舍弃的梦与被继承的意志

大陆历190年秋末，在狂王挥兵海潮之岛一个月后的香格里拉，由于得到有人想前往晨星教堂盗取安洁妮安眠之银棺的消息，凯琳与雪拉准备向领主克莱普(没想到他居然是传说中的海盗王!!)借得船只，前往晨星教堂阻止敌人的阴谋。谁知道在教堂门口，再次遇到了魔兽巴弗灭把门，难道那个神秘的弗妮又再次出现了吗？

Battle 15 恶魔现身

战场指南：凯琳的神圣棒槌对不死生物有一击必杀效果。对待后方的远古恶魔和巴弗灭，奇迹之拳是最好的选择。当然幽弥的猎鹰技是很强的攻击手段，雪拉的拳法也不容小视。

Battle 16 神秘的阴谋者

进入教堂后，果然神秘的弗妮正在里面。虽然击败了她所召唤出的众多魔兽，但拥有原罪徽章噬魂的她，仍妄想用徽章的力量杀死赛利耶大贤者，不过却被因赛利耶之血而从凯琳灵魂深处觉醒的辛德蕾拉逼走！在战斗后的交谈中，赛利耶得知原来凯琳是另一位大贤者亚蒂玛的孩子，为了隐藏身份，伪装成已被灭族的夜鹭族巫女，此外在圣都尼鲁遇到的大主教费恩居然也是赛利耶的一位"老相识"！

战场指南：由于我方人物较少，因此在消灭台阶上的骷髅后，应分别消灭了两侧的敌人后，再引出弗妮，这样战斗就会轻松很多。

Battle 17 森林的袭击

在凯琳忙碌的同时，修罗将军西撒也告别了心爱的九音，离开冷夜王国返回故乡圣亚里昂。没想到在返回故土的途中，却遇到了与自己有杀父之恨的克罗蒂亚的狙击！


没想到克莱普教官居然是海盗王


西撒与九音的忘情拥抱


狂怒的梅尔西迪斯

西撒与蕾菲娜的命运对决

战场指南：在数回合后，修伊和法姆的援军就会出现，这时战斗就会轻松很多，不过即使只是西撒再加上帕鲁玛的辅助，通过本节也不是什么难事。

Battle 18 平原上的战斗

在平原上再次遇到了克罗蒂亚的阻挡，不过这次她说出了真正的原因，就是卡诺三世正在侵略圣亚里昂，因此她想拖延西撒回归故土的时间，可惜这是痴心妄想！

战场指南：本战场地势开阔，敌人分散，正好有利于我们各个击破，有了九音的援军后，本节更容易突破！

Battle 19 圣亚里昂攻防战

没想到长得像肥鹅的卡诺三世居然是一位头脑清晰的家伙，他借口西撒叛国而想攻占此时孤立无援的圣亚里昂城，不过在西撒援军到达之后，他的梦想是不可能实现的！

战场指南：在第二回合，西撒等人的援军到达之后，多利用直线多体攻击的技能，在狭窄的桥上就可消灭敌人的有生力量。

Battle 20 不变的爱情

回到圣亚里昂的西撒希望以一己的牺牲，换来此地的永久和平，于是他前往卡诺城"投降"，但他的战友们肯定不会坐视此事的发生。就在西撒入狱的同时，紧张的劫狱的工作也就全面展开了！

战场指南：在数回合后，身后会出现艾尔扎克的援军，因此可以选择回师，或是直接上去消灭卡诺三世，不过为了职业等级的提升，我们最好还是全灭敌人为好。


凯琳封印火之大圣灵

西撒成为英雄王

Battle 21 逃亡

由于希丝提娜的刻意放纵，大家很轻松的救出了西撒，还从监狱深处救出一名酷似爱西亚教官的囚徒。不过在离开前仍然遇到了蕾菲娜的阻挡！

战场指南：如果凯琳学有次元跃，就可以直接传送到脱出点，否则还是全灭敌人为好，在第三回合的时候，在脱出点附近会出现修伊和法姆的援军。此外本关需旋转视角才能获得最佳的角度，依旧是小键盘的"0"可以旋转角度。

Battle 22 风的追击

众人无论跑的多么快，速度都不可能快过持有风之原罪徽章的蕾菲娜。因此最终还是在圣亚里昂平原被追兵赶上。不过苏醒的西撒居然能使用只有英雄王后裔才能运用辉煌之炎的力量！成功击退了蕾菲娜！难道西撒居然英雄王的后裔？

战场指南：虽然名为追击，其实敌人的力量微不足道，只要多多利用侧面和背面攻击来附加加成伤害，本战还是很轻松的。

Battle 23 火的大圣灵

西撒来到龙之王国，在帕鲁玛协助下阅读了骑龙王留下的日记，得知自己的真正身世之后，西撒决心振臂一呼，继承英雄王的意志，彻底击碎冒充爱西亚教官身份弗妮的阴谋！

战场指南：在本战后，西撒将转职为"英雄王"，因此在进入第20战前，最好能够将西撒的职业等级提升到30级，这样就可以习得"雷神断影冲"，对今后的战斗有着莫大好处。至于本战，全力消灭正面的恶魔军团后，群殴"火的大圣灵"即可。

第三章 混乱的世界与清澈的梦

正在西撒等人为了封印火的大圣灵而奋斗的同时，狂王蓝斯却联合冷夜王国，对此时内部矛盾重重的圣焰王国发起了全面攻击，而西撒等人只能是尽可能阻挡危害的蔓延！


燃烧中的沙达那城

Battle 24 战火之悲

在沙达那城，西撒发现由于刻骨的仇恨使得冷夜军已经成为了只知道杀戮的野兽，因此大家只好超度他们，并寄希望于早日找到冷夜与杰拿鲁联军主力，劝说两位君王回心转意。

战场指南：对于这些杀红了眼的冷夜士兵而言，利刃和死亡是最好的礼物。


艾尔扎克从原罪徽章中挽救了年轻的希丝提娜的生命

Battle 25 幽暗突袭

在幽暗的森林中，遇到了冷夜的伏击，与此同时冷夜王九音与圣焰女王希丝提娜对决于卡诺城下！

战场指南：这些赤蝶暗杀者的回避能力都很高，相对而言生命较少，防御力较弱，因此多多S/L就可以很轻松的数回合全灭敌军。

Battle 26 狂乱的魔兽

此时已经是人心离散的圣焰军，在卡诺城被彻底击败了。不过不甘心失败的希丝提娜动用了原罪徽章的力量，击败了冷夜军，而自己却成为了原罪徽章的傀儡。

战场指南：同样是广阔的平原之战，只要将敌人分而制之，就可以很轻松的通过。需要注意地图中间九音的安全，不过对于移动力和回避都很高的暗杀者，如果是纯粹的躲避，几乎不会有生命危险。

Battle 27 七原罪·嫉妒之战

西撒等人与被原罪徽章控制的希丝提娜，对决于卡诺城下，在艾尔扎克的努力下，终于呼唤回了希丝提娜的意识，挽救了她的生命。

战场指南：本关卡只有艾尔扎克直接攻击希丝提娜后，我方的攻击才能对她造成伤害，也正是如此，此处是我方低等级人物提升等级的最好地点，由于希丝提娜每回合只会发出一次全体的"陨石轰击"，因此只要我方有修得"痊愈之颂歌"的凯琳在，就可以一次补满全体生命值，而其他人物可以将希丝提娜围着水泄不通的练级，只要有充足的补药(最好是新月药)，我方就可以顺利的提升到满意的等级。

Battle 28 不可避免的宿命

在前往黄金都市阻挡蓝斯的突袭的途中，在辉煌殿遇到了蕾菲娜阻挡，在辉煌殿的深处，修罗与罗刹展开了生命的最后一战！不过战败而生命垂危的罗刹将军，却被随后赶到的妮依和梅尔西迪斯挽救。

战场指南：绕到她的背后，使用辉煌之炎+剑舞连击+阴阳连袭就可以轻松击败罗刹将军。

Battle 29 断罪之翼

杰拿鲁军与冷夜军的目的完全不同，冷夜军是为了无穷的杀戮，而杰拿鲁的狂王却是像自杀一般杀入了圣焰的统治核心——元老院。妄想妥协的元老院长老在灾厄之炎下化成灰烬，狂王也在这里等待着自己人生的最后辉煌！

战场指南：此节需要注意的就是站在两侧的两名骷髅枪手，是任何法术和弓箭都无法攻击的，因此只有等待它们跳下台阶之后，才能攻击到它们。


娇弱的凯琳被九音扶住　　修伊被爆打

Battle 30 修罗对狂王

在相互试探之后，狂王与英雄王展开了终极的对决，没想到这居然是蓝斯的寻死之举，桀骜不驯的狂王想死在西撒的剑下。但是这一切却被奋不顾身的凯琳破坏，重伤倒地的凯琳让蓝斯毫不犹豫的放弃了寻死的念头。此时大家的注意力都集中到了随后出现的弗妮——蓝斯和希丝提娜之母的身上。

战场指南：同样是绕背+辉煌之炎+剑舞连击+阴阳连袭的攻击方式。

Battle 31 七原罪·欲望之战

在断罪之翼全体的努力下，仍然无法打败拥有原罪徽章力量的弗妮，就算是狂王与英雄王两位使用辉煌与灾厄之炎的力量，仍然无法支撑很久，此时失败似乎触手可及。

战场指南：首先集中力量消灭前方的4个巴弗灭，然后顺手干掉旁边的古代恶魔，最后集中攻击弗妮即可。

Battle 32 并肩作战

刚才濒临死亡的凯琳却奇迹般的站了起来，在有了凯琳的后援之后，辉煌与灾厄之炎的力量最终重伤了弗妮！不过她最终还是逃出生天。

战场指南：三人围攻弗妮，这次是凯琳的苍天之拳大展身手的时候到了。


黄金都市被战火笼罩


修罗与狂王的对决被凯琳打断

第四章 无法预期的未来

战斗后脱力的凯琳昏睡了两个星期后终于醒来，在梦中她的脑海里不断的涌现着精灵依叶和救世主加瑟多的故事，这究竟意味着什么？不过这时费恩主教又得到了葬魔窟处出现了大量不死生物活动的迹象，因此众人商量后，还是前往了那个危机四伏的洞穴。

Battle 33 归来的和平之日

战场指南：纯粹的练习战斗，多多注意从对方的侧面和背面攻击即可，直线攻击法术如斗气掌在本节非常好用，而此时修伊的主要攻击手段应该已经转换成了"风华乱舞"了，这可以说是他最强的单体攻击招数。

Battle 34 不断袭来的黑暗
Battle 35 英雄辛格尔德
Battle 36 隐藏的真相

来到葬魔窟，这里已经被弗妮使用了"怨魂转生咒"这个能使得亡灵不断复生与变强的终极法术，弗妮也因为此法术得以恢复了辉煌与灾厄炎在身上造成的创伤。由于不断复生的亡灵，断罪之翼完全没有任何胜算，就在弗妮出现准备道出费恩就是救世主加瑟多这个惊人事实的原委之时，费恩出现了！怒发冲冠的弗妮马上放下一切，想利用此时不死的身体杀死加瑟多！当然凯琳暂时阻止了她，但是在事情的背后，究竟隐藏着怎么样的秘密？


凯琳从梦中醒来

战场指南：此三战是在同一场景中连续发生的，因此在此一并描述。对于此节中的死亡系敌人，当然神圣系法术能够有着最佳效果，不过幽弥的"猎鹰乱舞"是最适合本关卡的大面积杀伤法术，而拥有辉煌之炎和灾厄之炎的西撒和蓝斯是狙击亡灵英雄王和弗妮的最好选择。


弗妮被费恩所杀


希丝提娜为母亲祈祷


冲破冰雪的障碍前往极北之地

Battle 37 追击

留下了修伊和法姆抵挡亡灵，凯琳等人去追击弗妮，但最终还是无法阻止她利用地脉流动波长追踪到费恩主教！不过在费恩的算计下，弗妮终于被彻底消灭了。这个谜一般的费恩似乎有着不可告人的秘密！

战场指南：一开始只有凯琳一人能控制，我们可以选择孤军深入，不过如果在此前锻炼不够的玩家，可以等待蓝斯等人增援后，再全力出击。

Battle 38 勇气与力量

在凯琳一行追击弗妮的同时，此时留下断后的修伊和法姆不得不抵挡不断复生的亡灵，不过在妮依的净化之术的协助下，最终还是成功的清除了此处邪恶无比的"怨魂转生咒"！

战场指南：修伊的"风华乱舞"和法姆的"剑舞连击"之下，普通敌人几乎都可以一击必杀，不过还是应该优先消灭远程攻击人员，亡灵英雄王倒是可以支撑几个回合，不过击倒它只是一个时间问题。


阴谋者现身

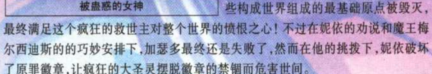
Battle 39 冰雪的道路

由于弗妮已经把安杰妮的银棺放置到了极北的炎厄殿，因此大家不得不前往极北之地。

战场指南：本关卡除了道路比较漫长之外，没有什么特别的难点。

Battle 40 冒险的终点

在炎厄殿中，心情激动的凯琳灵魂深处的拉克西丝终于冲破昔日大贤者所下的灵魂禁锢，用秩序女神的神力打破安杰妮银棺上的拉克西丝禁咒，挽救了安杰妮。此时在之前发表了长篇大论的费恩终于露出了真面目，原来他就是救世主加瑟多，他希望借助沉眠于拉克西丝身体中的邪神迪斯雅力量，彻底毁灭存在于原罪徽章中的元素圣灵，让这些构成世界组成的最基础原点被毁灭，最终满足这个疯狂的救世主对整个世界的愤恨之心！不过在妮依的劝说和魔王梅尔西迪斯的的巧妙安排下，加瑟多最终还是失败了，然而在他的挑拨下，妮依破坏了原罪徽章，让疯狂的大圣灵摆脱徽章的禁锢而危害世间。


被蛊惑的女神

战场指南：除了上方两个米陶诺斯之外，其他对手都不足以惧，不过装备上龙王之爪的凯琳的"奇迹之拳"将是对方的梦魇。

Battle 41 阴谋者现身

战场指南：在第2回合，妮依就会现身，讲述一些不为人知的秘密，不过法姆的"剑舞连击"加上龙王之爪的攻击加成，已可以在一回合中击倒对方了。

外章 风之伤

由于禁锢而变得疯狂的圣灵，以无情的手段报复曾经伤害过它的人类，此时大陆上唯一的希望只剩下了断罪之翼。在修伊在祭风之塔完成修炼之后，大家将前往沧海之源打败阴谋家加瑟多。其后妮依将通过祭风之塔前往不沉之月，而修伊在塔下苦等十年后，只能在人们不断重复讲述着自己参与的现世传说中，不断老去，BAD ENDING。

Battle 42 修伊的特训

战场指南：道路比较漫长，需要旋转视角才能方便前进，在最高层击败妮伊即可过关。

Battle 43 来袭的恶魔

战场指南：发生在海上的战斗，战斗相对简单，不过在船尾的梦魔只有等它们移动到船上才能完全消灭，如果它们处在船体外的空中，那么只有幽弥和妮伊的法术才能攻击到它们。

Battle 44 真理

战场指南：与萨鲁夫的对决，只要注意在侧面与背面攻击即顺利过关。


法鲁与安杰妮谈到了传说中魔铃

Battle 45 救世主·加瑟多

战场指南：此结局的最后一战，加瑟多每回合会自动回复大量生命，因此推荐让英雄王和狂王两位前往肉搏，争取在一回合内放倒他，不过他的回避能力很强，需要多次的S/L才能成功。


魔王挫败加瑟多的阴谋


妮伊与修伊的告别成为永远

第五章 未被决定的明天

如果大家要完成真结局，那么就必须在前往沧海之源前完成封印大陆上所有大圣灵的任务，并最终在天空之塔挽救凯琳！

下面我们可以依次前往圣亚里昂、杰拿鲁城、葬魔窟和炎厄殿完成使命，在此过程中将陆续有成员加入。其中痴情的狂王蓝斯会在葬魔窟找到传说中能够唤回迷失灵魂之人意志的"唤魂之铃"，而九音与蕾菲娜将在杰拿鲁封印风之大圣灵后加入，而爱斯玲等人将在圣亚里昂封印了地之大圣灵后加入。

Battle 46 狂乱的魔兽

战场指南：一开始就可以看见爱斯玲被围困在中央，虽然她的身边有不少士兵，但仍无法抵挡凶猛的魔兽，而且魔兽在其后还会出现两次增援，因此最好是与修依回合，利用幽弥的"猎魔乱舞"杀伤敌人。

Battle 47 突围

战场指南：出现的敌人等级都偏低，没有什么锻炼价值，因此直接杀过桥到达脱出点即可。


露与雪拉在空之岛会面

Battle 48 地之封印之战

战场指南：战斗仍是比较轻松的，不过在消灭地之圣灵前，先务必让克罗蒂亚在他身上偷到足够的属性药品，最后集中力量击倒即可。

Battle 49 光之封印之战

战场指南：初期虽然只有法姆一人，但对于她这个强力角色而言，被击


封印地之大圣灵


封印暗之大圣灵

败几乎是不可能的。数回合后，光之圣灵和我方援军都会同时出现，只要打倒大圣灵就可以过关。


梦境中的对决

Battle 50 风之封印之战

战场指南：以九音的实力仅仅能够自保而已，等待蕾菲娜和修伊等人的几路援军到来，才能有效消灭敌人，最后打败出现的大圣灵后过关。

飘然而逝的救世主

Battle 51 来自深渊的黑暗

战场指南：穿越吊桥消灭敌人即可，没有任何难度。

Battle 52 为了心爱的人

战场指南：顺着台阶下去，消灭路上的不死生物。

远古的记忆

Battle 53 暗之封印之战

战场指南：直接转到暗之圣灵背后，使用“灾厄之炎”后，接着使用“轰天碎龙击”，争取一回合内秒掉大圣灵，否则在四周的巴弗灭一旦围攻下来，我方几乎只能接受失败的命运。

在成功封印三处大圣灵之后，修伊得到了艾尔扎克的传讯，得知雪拉已经找到了凯琳(拉克西丝、迪斯雅)，不过雪拉准备杀死凯琳！因此大家迅速前往，希望能阻止悲剧的发生。

Battle 54 雪拉的选择

战场指南：本战斗的成功条件是战场上所有人物都存活，因此在漫长的几个回合中可以通过攻击拉克西丝来锻炼等级(她会自己补血)，耗过这几个回合即可。

Battle 55 梦境之中

幸好众人及时赶到，悲剧并没有发生。于是蓝斯使用传说中的神器“唤魂之铃”进入了凯琳的意识中，在与其中的众位神祇交流后，终于从中找回了凯琳的意识！

战场指南：在本关卡乌德斯的闪避能力，可能会让很多朋友头疼，装上两个“凤凰之羽”可以和他慢慢耗，反正有蓝斯的再生能力作后盾，乌德斯几乎是无法击败蓝斯的，不过如果使用“灾厄之炎”强化的“轰天碎龙击”，仍可以秒杀乌德斯，但命中率很低，只能靠S/L大法。

下面全体断罪之翼将前往沧海之源，与伪救世主加瑟多展开最后的对决。在众人的努力下，加瑟多虽然不顾后果的借用了原本无法使用的，现在他所凭依的冥神身体的力量，但最终还是倒下了。在他死去前，却在凯琳身上感觉到了转世于她身上的依叶(迪斯雅)之魂，而与此同时凯琳灵魂深处的迪斯雅之魂，也决定与加瑟多一起慷慨赴死。但迪斯雅没想到的是，自己灵魂的消逝，却唤醒了另外一个沉睡的灵魂……

Battle 56 海上的决斗
Battle 57 真理
Battle 58 加瑟多

战场指南：这几场的战术指南同Battle 43~45，不过加瑟多的身上可是有不少好东西偷的，可不要放过。而且击败他有机会掉落游戏中唯一两件的最强防具FY战斗服之一。

终章 圣战的终焉

大陆历193年残秋月，与加瑟多之战后，分别千年的秩序女神拉克西丝与冥神艾萨斯终于相会于圣都尼鲁，与他们相伴还有借助世界树重造身体的魔王梅尔西迪斯，不过在欢乐的背后，这三位神祇作出了重大抉择，就是前往不沉之月，与至高神耶米拉对质！此时的断罪之翼也没有闲下，大家一起通过祭风之塔前往不沉之月。在此之前可以前往深邃迷宫最底层，得到死神贝莉卡的协助，还能进入喵喵村和FY城疯狂大采购！

Battle 59 幽翠的遗迹
Battle 60 流水与火焰
Battle 61 风与大地
Battle 62 光明与黑暗
Battle 63 深邃的空间
Battle 64 死神贝莉卡


跨越千年的吻

战场指南：这几场战斗对于此时已经集合了全部断罪之翼成员的队伍来说很轻松，在最底层击败死神就可以让她加入了。她身上有另外一件FY战斗服。

大陆历194年初春，集合了整个大陆的力量改造而成的蒸汽船，成功的通过了没有任何氧气的星海通道来到了不沉之月，不过在路上却遇到了众多天使的阻挡，此时的至高神应该还在沉睡之中，那么指挥天使的是谁了？这个人就是沉睡于救世主加瑟多灵魂深处的虚空神赛特！虽然大家全力击破了天使组成的“绝望之壁”，然而拥有仅次于至高神之力的虚空神，还是轻易的虏走了秩序女神拉克西丝，那么下面心急如焚的冥神与魔王将与大家尽快救回拉克西丝。

Battle 65 星海的道路

战场指南：本章务必将悬浮在外层空间的天使引到平台上来，让我们能够直接攻击，否则8回合的全灭敌人限制，外加会出现天使援军，我方能够飞翔到外空间的角色又少(除了两位神祇)，那么就会因为在规定时间无法达成任务而失败。


传说中的FY城

Battle 66 不沉之月

战场指南：顺着道路走即可，又是单一的天使军团，依次消灭即可。

Battle 67 挽回心爱的人

战场指南：有着两位神祇的加入，扫平前方的敌人是很容易的事情。

虚无神杀死命运女神拉克西丝

Battle 68 血轮回的罪与罚

战场指南：让蓝斯上去使用灾厄之炎+轰天碎龙击即可。

Battle 69 凯琳·赛拉菲姆

战场指南：派蓝斯与西撒中任一人使用武术攻击即可。

Battle 70 圣战的终焉

战场指南：只要注意不要让赛特连续发动两次全体法术攻击即，冥王和魔王的合击足够在一回合中摆平虚空神赛特。

Battle 71 不沉之月的灰姑娘

战场指南：250000生命的至高神，即使是后来的两位神也只能躲了，幸运的是她的移动力很弱，只要同伴们不断吸引她的注意力，撑过10回合还是可能的。

在至高神耶米拉的面前，虚空神赛特亲手杀死了拉克西丝，随后冥神与魔王尾随他而去，而留下的人们将面对昏迷中的至高神的疯狂进攻！不过虽然有曲折的过程，但最终的结局还是圆满的。在至高神的无上法力下，拉克西丝复活了，而原本只是凭依在拉克西丝身体上的凯琳也成功转世在16年后与蓝斯重逢，其他无论神还是人也都得到了最好的归宿。魔导圣战至此写下了完美的终章。■



苍天之拳出击


16年后蓝斯与凯琳的转世再次相遇

幻想三国志贰 全攻略

文 / 水盼兰晴

幻想三国志"系列不愧是近年来中文RPG中升起的一颗新星，一代作品曾被《家用电脑与游戏》年度游戏大赏评为"最佳中文角色扮演游戏"，而新近推出的二代又更上层楼，表现不俗，其剧情格局相当精妙，处处伏笔时时惊奇，一咏三叹一波三折，在尔虞我诈的权谋冲突之中，蕴含着超越时空荡气回肠的爱情故事。在如此炎热的季节，不妨体验一下这部不可多得的角色精品，或许它会给你久违的某种感动！

在开始攻略前，简单介绍一下游戏特有的一些系统技能：

■帝苑转化系统：帝苑是黄帝的梦境。七巧花以吸食物品来积蓄灵气，主角在人间战斗或买卖得到一些道具物品都可以喂给它。化神树具有将灵气转化为物品的功能，相当于通常所说的炼化和制造系统，可以制造的道具和物品很多，书籍、武器、饰品、药草，多达数百种，某些物品的转化需要特定的道具。在学会"召唤英招"之后可将帝苑升级，升级可转化更多的物品，每次晋级要消耗特定的宝石和灵气值，宝石要在主线剧情中的BOSS级人物身上猎取，因此帝苑的升级是有时间限制的。

■化印兽特殊技能：在主角收养蜜儿之后，沿着主线剧情蜜儿身上能吸附其它的化印兽：鱼精、猫精、石精、牛精等，它们能过修习可获得发现隐藏宝物、游泳、跳跃、发现隐藏敌人等特殊能力，这些能力在完成主线剧情时要用到，注意根据需要及时切换。

■对话选择与结局组合：在游戏的对白中会出现选择，它们会影响到与女主角的关系，并决定主角的价值取向，从而关联到结局的生成。比如在许都皇宫里海棠问楚歌，沈嫣回到身边开不开心，楚歌的回答有两种选择1：这……；2：开心是当然的啦！！选择2的话便会影响海棠的好感度。在天若宫中瑶甄的对话选择1：……对不起，我……；2：但我不能眼见赤龙珠……，前者是比较柔性的回答，决定着瑶甄将来会拜华佗为师，解救平民疾苦；选择后者则决定瑶甄看重国家和权力，以后会留在宫中管理朝政。

除了杜晏和巫宸（他们最后都会合体为水炎双生果），每个角色大致都会有两种结局：楚歌和海棠重聚或分离；沈嫣死在韩靖怀里或同归于尽；夏侯翎四处修仙或追随在公主身边……这样就拥有多样的结局组合。



序 应龙痴心 觅卿影黄泉苍茫 楚歌迷梦 寻芳踪帝苑藏馫

上古应龙被拘神链之树，女魃经常到树下抚琴放歌，两者心生爱慕，但应龙终不得见女魃的面貌。某日应龙离开了神树束缚，与女魃大战并将其击败，在她坠落云端的一刻，他终于意识到她就是一直陪伴自己的女子，于是来到苍茫的黄泉海上寻找她的踪影，希望能见她一面。

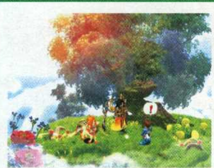
千年后的西凉，梦中的楚歌追随一道白影来到海上，身畔有朱鸟不时飞舞，跟着它进入黄帝的梦境——帝苑。在这里，他看到下棋的仙人，并从黄帝手中拿到梦魂石，从此楚歌拥有往来人间和帝苑的能力。



第一回 白云舒卷 望星崖畅谈抱负 清歌飞扬 百花楼曼挑琴丝

楚歌自六年前搬到西凉的召德小村，曾有三年沉睡不醒的经历，醒来后的他对于六年前的事情全然忘记。这一天他正在沉睡，被顽皮的沈嫣叫醒，只好跟随她和韩靖到村外的废坑探险。在坑口打败一条沙炎蛇后，瓶儿跑过来说楚大娘昏倒了，三人只好返回召德村。

在召德村里遇到小叶子，他爹爹的病只有朱龙花才能治疗，这时可到帝苑开启七巧花和化神树的功能，用化神树转化"医书"，从"具现"、"医"里转化出朱龙花，将朱龙花送给小叶子，每人得到精元点数。


楚歌睡梦中进入琪花瑶草的帝苑


回到家里遭到楚大娘一顿修理

回到家里被楚大娘一顿修理，楚歌只好乖乖答应找点正经事做。前往沈侯大屋与副将赵亨发生冲突，三人毫不留情地教训他一通，这时沈将军回府交给楚歌一个任务，到村里确认名单上的人物姓名，得到召德村名册。到村里找每个人谈话，只有高大叔找不到，据说前往望星崖去了，来到崖顶仍不见他的身影，从地上拾到一块木板，三个伙伴坐在崖边望着天空浮云说起心中的理想抱负。

回村里找到高大叔，确认完毕后回到沈侯大屋，得知有外人前往废坑去了，楚歌和伙伴们连忙赶去调查。在废坑门口遇到暗行七众门和护凰血族的人在决斗，等他们同归于尽后，在坑口搭上木板，一行人进入废坑。

走右曲、右廊到右吊台找到一部木滑车，由附近的密房中找到油袋，将滑车润滑后来到悬崖对面，继续走梯道、右顶到达应龙石殿。石殿里有一尊巨大的石像，从它的手上拿到古神残卷一，韩靖读出上面的文字是讲述应龙和女魃故事的，楚天听了气血涌动，将残卷揣到怀中。这时山魈鬼出现，打败它拾到一枚神秘蛋。

楚歌和韩靖打算离开村庄见识外面的世界，沈嫣听了负气离队。回到村里发现已被屠村，到处是尸体和血迹，从瓶儿处得知沈嫣被一群黄巾兵捉到望星崖去了。在望星崖杀掉几名黄巾兵，这时张祭召唤出千魂蛛将两人击败，为了掩护楚歌救出沈嫣，韩靖被打落山崖。张祭正要斩杀楚歌，姬风现身杀掉千魂蛛，张祭自知不是对手转身逃走，这时马超率兵攻上崖来，以为姬风是屠村的凶手，挥枪便杀，楚歌随即不醒人事。

醒来后到村里找马超谈话，到沈侯大屋找到楚大娘，楚大娘让他离开村庄寻访失踪的沈嫣，楚歌于是回到家里从柜子里取到钱两，收拾行囊走出家门。在路上与马超谈话，得知黄巾军已加入曹操的青州军，不妨先到长安寻找线索。

来到长安暮色降临，楚歌在城外生起篝火，为了安慰辘辘饥肠，便将那枚神秘蛋扔到火中，不想一位小女孩（蜜儿）破壳而出，直呼楚歌为娘，楚歌没办法只好认养这个干女儿，随后荷叶童子出现，在蜜儿的邀请下加入队伍。从此蜜儿在战斗中变身为其它化印兽，楚歌也可使用化印兽的特殊能力，如青凛学习“秘密之眼”具有发现隐藏宝物的能力。此时可前往帝苑使龙枢宝树苏醒，用它能解除化印兽的封印。

来到长安城收集有关黄巾军的情报，顺道完成几个支线任务：

□在长安西边高台上与采香交谈，她的屋子被匪人占据了，下去将大盗江洋赶跑，再次与采香对话完成任务。


望星崖上，三人望着天空浮想连翩

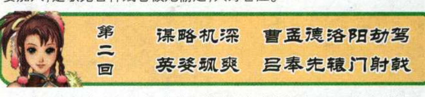
□在长安城有两只叫格格的小鸡，交谈后接到替它们寻找爹爹的任务，在游戏中期到许都找公鸡毕毕谈话，回来将消息带给格格结束任务。

□在长安客栈菊字房有一名爱玩迷藏的男孩腾腾（用青凛才能看到），交谈后到丽人巷百花楼的牡丹房找到他完成任务。


在长安城外遇到可爱的蜜儿和荷叶童子

在城中打听到潼关洛阳有黄巾军出没的消息，楚歌打算到客栈找工作，在此遇到被暗行七众门追捕的瑶甄，楚歌与追来的门人战斗，护凰血族的人赶来援助，楚歌和瑶甄趁机跑往丽人巷。百花楼里传出海棠的琴歌，楚歌拖着瑶甄来到二楼海棠房，将桌上的果品吃个精光，这时海棠进来将楚歌踢了出去。

楚歌和瑶甄打算随城门的商队一起前往洛阳，这时海棠追上来也要加入，楚歌见古神残卷被她偷走，只好答应。



第二回　谋略机深　曹孟德洛阳劫驾　英姿飒爽　吕奉先辕门射戟

离开长安走潼关水路，海棠和楚歌的争吵声惊动了河里的鱼精桔罗，打败它后姬风出现，这时蜜儿邀请桔罗加入队伍，桔罗学习“游泳”后，楚歌一行便能使用它的能力在水域畅行无阻。沿水道继续前行，走中庭、水路渠道、水横渠下段、水直渠左到千石洞，帮助白桦和红夜打败千食鬼，姬风带着受伤的白桦赶往天若宫治疗，临行前赠送给楚歌一个天行护印，关键时可获得天若宫的帮助，红夜还提醒他神仙湖水可治楚大娘的病。

来到洛阳遇到曹操挟持献帝迁都，瑶甄这时表露汉室兴平公主的身份，为保住杨奉和韩暹将军的性命上前与曹操周旋，并拒绝一起前往许都的邀请。瑶甄还免去了夏侯申父女的罪罚，从此夏侯翎死心塌地追随公主。楚歌从曹操口中没有打探到沈嫣的线索，等曹操一行离开后，杨韩两将军邀请公主一行往温青宅一聚，在此时可到城中游逛一下，完成几个支线任务：

□在温青宅附近有一只小肥猪普普，捉到它后到非常居找非常夫人谈话，将普普还给她得到100两。

□在洛阳东边街道与乞丐高甚谈话，得到长剑，之后前往帝苑找英招将帝苑升至二级，转化兵加持LV1可生成灵气长剑，将它交给洛阳的高甚，得到古镜寻荒。


百花楼里，长安名伶海棠正在抚琴唱歌


在洛阳城里，遇到挟天子以令诸侯的曹操

在温青宅吃饱喝足，和公主一道回到客栈休息，但客栈只有一间客房，楚歌只好回到洛阳街道打听黄巾军的消息。与邓原谈话得知崆岘山上有黄巾军出没，回到客栈找公主，和她一道给洛阳大夫分发药材，结果被夏侯翎误会，险些被她射伤。于是心中不快的楚歌向公主道别，临行前公主赠给他瑶甄手镯和白玉发簪。

和海棠一起来到崆岘山，遇到黄巾军展开战斗，破掉神打阵得到帝苑升至三级的道具绿灵石。往前来到山腰被瘴气阻住，这时从树上掉下昏头昏脑的杜晏，称要破掉这里的阵法，须找到五色石。五色石要用青凛才会看到，总共有五颗，找齐后放入正中的圆形石碑上打开通道。来到崆岘幽林遇到牛精祟患，打败它走黄石梯到翻天岩，在这里看到韩靖和巫宸，黄巾头领李信死于韩靖的手下，楚歌感觉到他已经大变，变得冷漠无情，这令楚歌极为伤心。巫宸和杜晏的对话也玄妙难猜，似乎他们相当的熟识。楚歌为了向韩靖解释一切，决定往刘备居栖地小沛寻访他。

来到小沛遇到黄老，受托寻找三种药物，制伤丸和大行气散可在长安或洛阳城中找到，续命浆则要到帝苑生成。在城中找到文文拿到几支糖葫芦，将它交给陈婆婆屋里的倩倩，再回去找文文拿到万年灵芝。

来到县府门口遇到张飞，交谈后回到客栈，遇到护凰血族的人在和老板对话，得知她们的药被小偷拿走了，于是到城里寻找小偷。到小沛田地谜之屋的屋顶找到猫精玄刁，接着打假的刘关张三兄弟，带着他们回客栈认错，在客房城遇到何夫人，其实她就是楚歌的亲生母亲何后，只是楚歌目前还不知情。在拿到报酬后回到楼下，玄刁加入队伍后拥有跳跃的能力，用来飞跃悬崖或拿高处的宝物。

在客栈拿到酒菜后送给张飞，楚歌等人顺利进入县府见刘备，得知韩靖已经投靠吕布，就在这时袁术的军队攻抵射日坡，瑶甄和夏侯翎赶

客栈里的何夫人，其实就是楚歌的生母



射日坡攻打袁术的兵马

来助战，楚歌看到府外支持的民众，当下也决定帮助刘备抗敌。

先到客栈找假的刘关张扮成刘备、关羽和张飞的模样，和瑶甄一道前往射日坡引诱袁军主力。走鸟啼浅坡、碧华坡西、落阳道前段、碧华坡东到东炙谷，点燃柴草后击退雷薄的部队，然后转身前往西炙谷支援刘备。走鸟啼浅坡到落阳道后段，在西炙谷帮刘备突破围击，走西炙谷、落阳道后段、碧华坡南到辕门河畔，在这里被纪灵的部队逼至绝地，这时吕布手执画戟杀至，玩完"辕门射戟"的小游戏后，纪灵被迫退兵，刘备等人随吕布逃至徐州歇息。



第三回 流水无情 豪情客吐露衷肠 落花有意 纸棠花聊表寸心

在徐州的将军府吕布摆下宴席接待刘备和公主一行，楚歌听他们商讨国事觉得无趣，便离开将军府找海棠聊天，这时在城里可完成几个支线任务：

□在将军府外的屋子找子萱，受托往洛阳寻访恩人，得到一封情书，之后到洛阳街上找晨衍，他答应在功名成就时回去找子萱，回去将消息告诉子萱得到开眼之魄。

□城里的杨婆婆被偷儿拿走了钱，来到街上找到跟踪偷儿的小狗茶茶，打败黄姑拿回银两，回去交还杨婆婆得到赤灵石。

□在客栈找周安对话，受托寻找一只玉簪，这时前往绮香楼外看到桌子上有东西发光，调查后出现土地神，这时前往帝苑变化鹰息枝，和土地神换到玉灵簪子，回去交给周安得沙炎之魄。

来到客栈撞到袁绍之子袁熙，慷慨大方的他给楚歌留下很好的印象，在饮酒倾谈中听他吐露心事，得知他最近迷恋一位青楼女子，于是和他一起前往绮香楼。在绮香楼见到海棠，她就是袁熙日思夜想的人，但海棠对他却不屑一顾，反而邀楚歌到城楼聊天。在城楼上海棠神色黯然，楚歌为了搏她一笑，折了一朵纸海棠花送给她。

回到将军府得知瑶甄要赶往许都见献帝，途中会有韩靖接应，为了能尽快见到韩靖，楚歌决定和公主一同前往许都。刚进入许都城就被夏侯□率领的曹兵围住，破掉铁壁之阵后，楚歌和瑶甄逃往吉平先生的小屋，在后院发现一只石头人早磊，楚歌触摸之后，石头人打开地上的坑洞，众人掉落到下面的迷宫通道。



英姿飒爽的吕布，辕门射戟救刘备



为了哄海棠开心，楚歌折了一朵纸花送给她

海棠与楚歌失散后，在迷宫中沿着古黄金甬道往前走，沿途会遇到很多密室，用里面的机关来开启通路，具体走法为：铜之密间、银之密间、千银阶、水壁堂前、铁之密间；千银阶、西玄玉回廊、锡之密间；千银阶、东玄玉回廊、水壁堂中。往前到龙珠阁，见几名暗行七众门人在为难献帝，逼他交出赤龙珠，海棠上前将门人击退，等瑶甄和夏侯翎赶来掩护，她带着献帝和赤龙珠逃脱。

往前来到水壁堂后，海棠表露身份拔剑要杀献帝，以报当年海家灭门之仇，这时楚歌和瑶甄赶来，海棠佯装无事，而献帝连惊带吓昏倒在地。穿出甬道后段来到嘉德殿，楚歌离宫请吉平先生为皇上和海棠治疗。吉平先生与楚歌的父亲本是好友，因此对楚歌也甚为喜欢，赠送给他一只翡翠琉璃瓶。

回到皇宫偷听到海棠和献帝的谈话，等海棠离开后楚歌与献帝聊了起来。海棠在宫门等了许久，回到嘉德殿见献帝，这时曹操和郭嘉进宫，献帝命他们将张辽和韩靖释放。这时收到袁术攻打徐州的消息，瑶甄和曹郭二人的意见相左，离开大殿。

楚歌和海棠到建安宫外找到瑶甄，得知韩靖已返回徐州，于是决定前往镇江求援以解徐州之困，在临行前向吉平先生道别，在那里还见到了献帝，从他手上得到金翅鸟炽锦和赤龙珠，炽锦具有飞行能力，楚歌可用来远程飞行。海棠还得到古神残卷之二，从中知道更多关于应龙和女魃的故事。往镇江之前与许都的何守谈话，接到寻找妹妹何音的任务，之后到镇江客栈会遇到何音，她和暗行七众的钟拓私奔，回许都向何守汇报消息完成任务。



第四回 身陷囹圄 绮香楼密谋劫狱 鹤舞苍茫 浮月桥古镜重光

来到镇江得知孙策病重，在将军府与孙权谈话后来到别苑，在门口遇到大乔，她也是护凰血族的成员，为了防止孙策称王才使用术法让孙策卧病不起，在大厅里孙策和大乔消除了芥蒂，众人在别苑留宿。第二天前往将军府见孙策和周瑜，得知袁术称帝，他们同意出兵讨伐袁术，同时也解吕布之危。

来到寿春密林遇到刘备，得知袁术军占据了两座炬火台，接下来楚歌等人前去攻夺炬火台。走飞叶折道左杀桥蕤，继续走燕回谷西至北炬火台，借助炽锦飞落崖底破掉雷薄和陈兰的奇袭之阵，到炬火台上点燃柴堆。走丝罗崖西、燕回谷西到南炬火台，这时由对面的炬火台上射来箭矢，马超现身将箭雨挡住，原来他又是在找姬风比武，但姬风用言魂术告知取消比武，令马超很是气愤，交谈后飞到南炬火台上点燃柴草。夺取两座炬火台后交由周瑜和关羽把守，楚歌一行继续走飞叶折道右、燕回谷东、旧商道后段到丝罗崖东，在这里杀掉陈纪，然后到江亭打张祭得到蓝灵石，它是帝苑升四级的道具。





在天子房偷听到献帝和海棠的谈话



攻夺炬火台并点燃烽火

寿春大捷之后，楚歌等人回到许都接受献帝的封赏，从张辽处得知韩靖在冷风亭，在冷风亭见到韩靖，他劝楚歌远离汉室的权力之争。来到嘉德殿见到吕布忤逆犯上的一幕，原来他接近献帝只是为了三龙玉器之一的赤龙珠。在皇上和公主被吕布掳走后，郭嘉交给楚歌一封信，要他交给镇江的周瑜，楚歌并未把它当回事。在宫外找到夏侯翎后，众人商量着前往徐州解救皇上公主。

来到徐州到客栈休息，半夜听到隔壁的开门声，到隔壁房间找到海棠的书信，得知她已前往将军府去了。在客栈外遇到杜晏和夏侯翎，三人结伴一起前往将军府。打败纪浩闯入大殿遇到韩靖，结果众人不是对手被捉入水牢。

海棠离开将军府发现被人跟踪，到客栈将他们灌醉，再到城中收集火药，它们分别在客栈门外、杂货铺旁、广场阶梯旁、城楼阶梯旁、城门士兵身后。回到绮香楼安排解救楚歌的计划，然后前往将军府，得知献帝和公主已被吕布转移。楚歌等人被绮香楼的牡丹救出水牢，得到



周瑜赴吕布之约，不料中了圈套



狱鬼王将四眼翁捉回鬼界

吕布将在广场处决公主的消息。

第二天来到广场，这时刘备和郭嘉的军队已杀至徐州，绮香楼埋藏的炸药轰响连天，楚歌上前和吕布谈判，结果瑶甄被天行护印送往天若宫。楚歌等人到镇江找周瑜打听天若宫的位置，在将军府得知孙策被宋知暗算，玉龙玺也被抢走了，周瑜中了吕布套圈负伤而归。来到别苑见到小乔，拿到一张天若宫的地图。

进入飞仙隐道，在这里要前往各色虹桥寻找各色镜子（用青凛来找），再用镜子开启对应的虹桥，具体走法如下：先拿红岚镜，走红岚道、橙岚道、黄岚道、绿岚道、青岚道、靛岚镜、再由紫岚道飞到天若宫前庭。打败了司马懿，从水镜先生处得知公主在西篱院。在西篱院见到瑶甄和徐庶，从徐庶手中得到一只纸鹤，用它可找到姬风的住处——浮月桥。

来到浮月桥，走清月竹林、辉月曲径和晓月步道到摘月梯，飞过悬崖找到一面返古星魂镜，据说能够令人回到过去。在镜子下面找到鬼界书吏四眼翁，众人这时才知蜜儿原是狱鬼王的妹妹，四眼翁看护蜜儿失职才逃出鬼界在此避难。随后狱鬼王出现，在蜜儿的央求下，狱鬼王网开一面，令四眼翁到黄泉海摆渡亡灵。



第五回 冰覆萧关 夏侯翎追昔溯往 火烧白门 吕温侯末路穷途



夏侯翎看到儿时的一幕，视杜晏为仇敌



白门楼吕布殒命

在风秀居找到隐居的姬风一家，公主与姬风谈话后，姬风决定暂别妻儿帮助汉室江山。如今吕布血洗萧关，曹操也被张祭困在许都，为此楚歌一行离开了风秀居，动身前往萧关解刘备之危。

来到萧关，发现这里被五行旗扭转气象变成冰雪世界，往前杀掉一只怪物拿到破冰锤，用它敲碎冰壁寻找出路，先到冰洞甲救出张飞，再走冰晶险路打金玄门救出夏侯□，到八方冰道往右下走在冰洞丁救出刘备和关羽，然后再打木玄门、土玄门、火玄门和水玄门，破掉五旗的阵法会出现藏雪道，进去找到张祭和韩靖，战斗中众人不是对手，被张祭用术法送入夏侯翎的记忆之中。

追随夏侯翎来到林间小屋，听到夏侯申与小夏侯翎的对话，然后前往崆岘幽林再次找到夏侯申，跟随来到翻天岩，夏侯申正在与另一个杜晏说话，希望以自己的阳寿换取女儿的性命。回到小屋见小夏侯翎已经痊□，而夏侯申则永远离开了她，从此夏侯翎与杜晏结成仇怨。来到密林，杜晏施展术法救出火中的小夏侯翎，而夏侯翎的破空一箭正中杜晏的前胸。

在护凰血族的帮助下，众人逃离张祭的术法控制，带着垂危的夏侯翎和杜晏回到许都，在吉平先生的治疗下夏侯翎苏醒过来，杜晏仍在沉睡之中。楚歌这时可收伏最后一只宠物，先往客栈买三坛酒，然后到崆岘山的林间小屋，将买来的酒送给牛精崇患，接着再到帝苑转化一株丹鹤草，回来交给崇患作下酒菜，这样它便加入队伍，它具有发现隐藏敌人的能力。

在许都的客栈会遇到司马懿假扮的秦永，送来天若宫水镜先生的书信和天烙之印。来到皇宫将印信交给姬风，姬风得知洛阳西郊出现蚩尤魂魄，于是离开许都处理此事。楚歌到嘉德殿喝完酒便在宫中客房休息，醒来后与青青谈话，到冷风亭见海棠在看古神残卷，和她一起到吉平先生家，这时遇到真正的秦永，知道昨天给姬风的印信被司马懿下了散魂花毒，于是决定前往洛阳拯救姬风。

来到洛阳东巷遇到红夜和白桦，帮他们赶跑真平道士会加入队伍。来到洛阳西郊的栈道，走西险道、东险道、西山道、西曲道、东曲道、东山道来到神仙湖，在湖面姬风用言魂术与众人交谈，得知他已进入幽墀古陵封印邪魔的魂魄，古陵入口已被他封死。

红夜和白桦赶往天若宫求援，楚歌在拿到神仙湖水后，返回栈道入口遇到赵云，他也是前去救姬风的，离开栈道前往下邳协助郭嘉对付吕布。在下邳遇到沈嫣和郭嘉，接到破坏水源的任务。走沿林弯道前段、□叶坡东、泗水径右到泗水源，在这里遇到召德村蔡婆婆的两个儿子，夏侯□上前将他们杀掉，楚歌感慨战争的残酷和无奈。

回到□叶坡东解救刘备和张飞，这时赵云杀至护送刘备突围。楚歌等人则由沿林弯道前段游入水道，走泗水水道、□叶坡西、泗水径左到张辽营帐，打败张辽得知韩靖和吕布一起前往白门楼，护凰血族的人准备纵火烧掉那里。游回沿林弯道后段，前往陈宫营帐找马超"借"到赤兔马，然后走沿林弯道后段到英雄坡。

在白门楼找到吕布，穷途末路的他将青龙剑和玉龙玺传给韩靖，希望他能完成自己的心愿。打败吕布得到金灵石，这是帝苑升至五级的道具。在吕布死后，韩靖在巫宸的护送下前往翼州投奔袁绍。

回到许都皇宫将赤龙珠还给献帝，并说出要退隐山林的意愿。前往客栈找沈嫣产话，带着她返回皇宫。到了半夜，楚歌离开客房到中庭听到献帝和公主的会话。第二天到嘉德殿，献帝命公主和楚歌一道返回召德村。



第六回 袁绍举兵 白马寒潭破风水 何后认子 青龙剑气毁幽妍

回到召德村发现已被人血洗，楚大娘下落不明，地上插着暗行七众的旗帜，楚歌决定回到许都协助献帝清除暗行七众的势力。回到许都得知郭嘉设下连环计来对付袁绍，吉平先生也为此献出生命。接下来的任务是破坏袁氏家族的地脉风水，首先要前往卧云榻下找诸葛亮询问地脉的准确位置。在离开前到碑亭祭奠吉平先生，献帝再次将赤龙珠交给了楚歌。

来到卧云榻下，走清露山腰到出云道，在八卦阵遇到百□变化的白狐狸，打败它后诸葛亮现身，跟随他前往孔明居，得知风水地脉在白马寒潭。

来到白马寒潭，关羽和沈嫣加入队伍。走寒潭入口、二柱泉晶间、清粼深潭北曲、碧水洞天北，打败颜良得到右虎泉晶。回到二柱泉晶间，走清粼深潭南、碧水洞天南，打败文丑得到左虎泉晶。回到二柱泉晶间，将两枚泉晶放到晶柱上打开金珊瑚门，走金珊瑚门、银珊瑚门、翠波中道拿白牙泉晶，到四柱泉晶间、玉寒渠、地脉泉眼打败汩罗，这时袁熙现身，楚歌将之逼走。

楚歌在寒潭身中奇毒，回到许都后瑶甄和夏侯翎四处寻找解药，海棠在给楚歌逼毒的时候进入帝苑，从黄帝手中拿到古神残卷之三和聚生珠。楚歌醒来后，前往将军府商议官渡之战之事，接到运送粮草的任务。先到城中收集粮草，它们在三名士兵的身上，找齐粮草与夏侯□和马超一道奔赴官渡。

在官渡向郭嘉接到敲响巨鼓来振作士气的任务。走走落马峡右道、是非坳，在临风谷



南遇到护凰血族的秋冬二使，拿到句钟鼓锤。走是非坳、石牙道前段、攀山险道右、巨鼓台，登上巨鼓台打败袁尚，插上曹军大旗用句钟鼓锤敲响巨鼓，曹军士气大振。回到是非坳领到夺取粮草的任务，走是非坳、碎甲道前段到乌巢藏粮处，打败袁熙点燃袁绍军的粮草，这时回到是非坳，走攀山险道左找到巫宸，打败他召唤的五行旗。往前来到仓亭险谷找到韩靖，打败他得到黑灵石，这是帝苑升至六级的道具。此时轰响震天，有人引爆山谷中的炸药，危急中楚歌乘龙气逃离官渡。

回到许都，到碑亭找沈嫣谈话，再到嘉德殿找献帝，他会撮合楚歌和沈嫣的婚事，海棠听了心灰意冷打算回百花楼，临行时将一只钱袋赠给楚歌。楚歌回到客栈被灌醉，醒来后赶到将军府，得知三龙宝器都被人抢走，楚歌于是和沈嫣一起前往幽妍岛找何夫人帮忙。

来到幽妍岛，首先要解决提四使的难题：给春使春铃寻找白貂可可，它在樱兰庭在水池边。夏使夏湄要直接打败她。给秋使秋袭收集四份樱花种子，用青凛在庭院里90秒内找齐。回答冬使沈嫣的问题，答案是4：司马相如、4：凤求凰。拿到四把钥匙之后前往绯炎庭，月姬会解除院落里的樱阵。

走赤炎廊到幽妍壁见到何后，得知血洗召德村、落石官渡、火焚卧龙榻下都是她的手笔，悲愤中的楚歌使用青龙剑将幽妍壁毁掉，就在这时何后见到他脸上的鳞纹，认出他就是自己的亲生儿子刘辩。



第七回 修复古镜 两极合短匕离魂 逆转时空 永安宫长剑自戕




使用黄帝用过的句钟鼓锤敲响大鼓



来到幽妍岛拜访何夫人

楚歌醒来在飞凰宫里，尽管何后将身世说给他听，他仍无法接受这个现实。离开房间在青锋之廊西找到沈嫣，对她已厌恶之极。往前来到何后房遇到魍魉王，黑气笼罩中楚歌到在地上不醒人事。

瑶甄得知楚歌成为少帝消息，决定前往飞凰宫营救楚歌，在城门遇到杜晏，于是和夏侯翎一道到碑亭谈话，这时海棠和韩靖赶来，就在大家商量对策的时候，得到少帝刘辩闯入许都的消息，来到街上看到少帝放手屠杀数万曹兵，献帝和曹操也危在旦夕，还好红夜和白桦赶到，将众人用术法送往江东。从此刘辩复辟称帝，与献帝遥相对抗。

瑶甄一行在将军府与献帝、孙权和周瑜谈话后，前往别苑见大乔，得知何后与魍魉王订下契约的事情，于是决定利用返古星魂镜回到过去的时空，阻止何后与魍魉王合体。来到客栈找到杜晏、红夜和白桦，得知无界缝隙的绿萝女仙有修复返古星魂镜的方法。

到客栈的房间找刘备说话，再到将军府向献帝孙权说出对付何后的计划，再回到客栈找红夜和白桦加入，此时还可到各个城镇邀请诸多武将加入队伍。准备妥当后，一行人离开镇江前往无界缝隙。

由无界异树可找到三座巨大的莲台，每个莲台要放入七颗巨莲子，全部放完后出现三色走道，由它进入绿萝仙居，打赢绿萝女仙便可修复返古星魂镜，得知它只能在阴阳兼具的两极台使用。修复古镜后前往洛阳找温青，海棠向温青拿到灵取匕首，用它可使楚歌的灵肉分离。

回到镇江找孙权谈话，得知濮阳有当年张角作法的双极台。这时诸葛亮来到将军府，送来一幅吸雷针的构造图。接下来到城里收集钱块，它们分别在唐三娘、万爷爷、于百手里，将所有铁块送给杂货铺的铁匠李服，返回别苑的客房休息。三日后吸雷杖制造完成，从诸葛亮手中拿到八卦书，一行人离开镇江前往濮阳雷泽放置吸雷杖。

来到雷泽，走走雷泽入口、雷泽西曲、赤雷台；雷泽西曲、毒瘴谷、青雷台；雷泽西曲、雷泽断桥、玄雷台；雷泽断桥、无回沼泽、荆棘道、雪雷台；将四座高台全部插上吸雷杖，沿着无回沼泽走到双极台，海棠分散他的注意力，用灵取匕首分离他的魂魄并将它带入返古星魂镜。

楚歌来到永安皇宫外回忆起当初的一切，并在这里和海棠等人再次相逢。一行人进入永安宫看到六年前刘辩喝下毒酒的一幕，当魍魉王出现时，楚歌阻止夏侯翎要射箭的手，反而给何后喝下神仙湖水，然后将长剑刺入自己的身体。



第八回 幽幽鬼界 奈河桥追魂渡魄 冥冥黄泉 海棠花疑真似幻

众人来到黄泉海追逐楚歌的魂魄，到三途川渡头向四眼翁借来一艘渡魂船，走夜慢川、鬼城东郊、中劫川、深落川、三生石、忘川之东到达奈何桥，在这里看到楚歌踯躅的身影。打败孟婆后，狱鬼王出现将众人击败，尽管蜜儿央求也不允许楚歌重返阳世，于是海棠要求和楚歌一起走过奈河桥，到达桥中央的时候，自己将一碗忘川水全部喝光，将楚歌推下了奈河桥。

楚歌返回阳界记忆全失，这一天在皇宫看到瑶甄和夏侯翎神色有异，认定有事情瞒着他，便跟至冷风亭偷听她们和韩靖的谈话，觉得海棠和自己有所关联。翻检行囊找到一只钱袋，从里面找到书信和钥匙，看完书信前往长安丽人巷百花楼，在海棠房的柜子里找到古神残卷、海棠纸花和小棠笔记，从笔记里了解到自己与海棠交往的始末。

楚歌在帝苑请黄帝恢复了自己的记忆，然后和瑶甄等人一起动身赶往飞凰宫。在长安城下方的悬崖处使用炽锦飞到飞凰宫，走凰阎入口、魍魉死谷、阎鬼之门杀夏使夏湄，走千夜曲道、阴月梯右、双月东塔杀春使春铃，走阴月梯左、双月西塔杀秋使秋袭，再走千夜曲道、四罗之庭杀月姬，往前走青锋之廊东、青锋之廊东曲到右偏殿，在这里沈嫣倒在韩靖怀中死去（或沈嫣杀掉韩靖再自尽）。走右偏殿、凰阎之梯到飞凰正殿，打败何后和魍魉王后，狱鬼王出现捉走了魍魉王，三龙宝器中的三条龙气盘旋天空，最后落在了孙权、刘备和曹操身上。

从飞凰宫归来，伙伴们在望星崖分手。楚歌一人来到黄泉海边，继续千年的寻觅和等待，在身前的海水里放下成百上千的纸海棠，没想到它们竟在水中缓缓开放，绽露娇艳的颜色。楚歌抬眼望向苍茫海面，一道熟悉的身影映入眼帘……（完美结局）■



海棠携起楚歌的手，一起走过奈何桥



黄泉海之上，楚歌和海棠再次相逢

附：奖励关卡：UJ热血学园

进入方法：将帝苑升至六级，收集赤灵石 x5，灵气值≥9999，使用化神树制造出UJ学园门票，等游戏剧情结束便可进入UJ热血学园。

关卡攻略：开始在望星崖，为了解救被魔王捉走的海棠和沈嫣，一行人要前往各地寻找失散的魔头们，同时收集小天天的六个分身。

① 到徐州找吕布，到右边房间打女王菁，到左边客房拿分身1。
② 到镇江别苑找孙策和周瑜，到主房拿分身2。
③ 到许都将军府找郭嘉，在楼梯旁拿分身3。
④ 到嘉德殿找肉球达人挑战2D魔头群，再找献帝对话。
⑤ 到天若宫找绿魔人挑战3D魔头群，到西篱院打秋二娘，往东篱院打第三号改造人，再找司马懿和徐庶，到大厅拿分身4。
⑥ 到浮月林风秀居打程式魔头，到客房拿分身5。
⑦ 到孔明居打双刀火鸡，找门外的百□谈话，到七星坪找伪·歌姬·□谈话。
⑧ 到洛阳温长找温青，进帝苑拿分身6。
⑨ 到七星坪打小天天和伪·歌姬·□，得知大魔王位置。
⑩ 到坐拥美人湖打邪恶大魔王取得胜利，结束剧情。

秘集市

霹雳小组Ⅳ
SWAT 4

以任何文本编辑程序（如记事本程序 Notepad.exe）打开游戏安装目录"SWAT4/Content/System/"中的 swat4.ini 文件，找到 [Engine.GameEngine]这一字符串，将其下一行：

EnableDevTools=False

改为：

EnableDevTools=True

保存此文件并运行游戏，在游戏中即可按【~】键进入控制台，输入下列代码并回车获得相应功能：

god 刀枪不入模式
walk 正常行走模式
ghost 穿墙模式
behindview # 第三人称视角开关（#=1 开 /0 关）
SetJump # 设置跳跃高度值 #
SetGravity 设置重力值 #
open X 进入指定地图名称的场景，地图名称 X 如下：

MP-ABomb
MP-ArmsDeal
MP-AutoGarage
MP-Casino
MP-Courthouse
MP-DNA
MP-FairfaxResidence
MP-Foodwall
MP-Hospital
MP-MeatBarn
MP-PowerPlant
MP-RedLibrary
MP-Tenement
MP-Training
SP-ABomb
SP-ArmsDeal
SP-AutoGarage
SP-Casino
SP-ConvenienceStore
SP-DNA
SP-FairFaxResidence
SP-FoodWall
SP-Hospital
SP-Hotel
SP-JewelryHeist
SP-RedLibrary
SP-Tenement
SP-Training
swat_splashscene

〖测试:NA PAGAN 提供 A〗

疯狂世界
Psychonauts

在游戏中要想获得下列特殊效果，只需依次按下相应的按键序列即可（其中鼠标中键通常为鼠标上可以按下的滚轮）。

获得所有能力
【X】,【X】,【 F】,【E】,【TAB】,【F】

升级所有能力
【TAB】,【鼠标中键】,【TAB】,【E】,【X】,【E】

获得 9999 弹药
【鼠标中键】,【空格键】,【TAB】,【TAB】,【F】,【X】

获得 9999 箭头
【空格键】,【鼠标中键】,【鼠标中键】,【E】,【F】,【鼠标左键】

获得 9999 生命
【TAB】,【E】,【E】,【X】,【空格键】,【鼠标中键】

开放所有全局物品
【鼠标中键】,【X】,【E】,【E】,【鼠标左键】,【TAB】,【F】

〖测试:NA PAGAN 提供 A〗

车手Ⅲ
Driv3r

刀枪不入模式(Infinite Mass)

在伊斯坦布尔（Istanbul）杀死所有 10 个 Timmy Vermicellis，然后前往伊斯坦布尔装备库（Istanbul armory）激活刀枪不入选项。激活后，在此模式下 Tanner 的汽车或摩托可以冲撞任何其他车辆却不会受到损伤。

浩劫模式(18 Wheeler Havoc)

在迈阿密（Miami）杀死所有 10 个 Timmy Vermicellis，然后前往迈阿密装备库（Miami armory）激活浩劫选项。

〖测试:NA PAGAN 提供 A〗

末世拯救
PsychotoxicSoaked!

在游戏中按【~】键进入控制台，输入下列代码并回车获得相应功能：

ua god() 刀枪不入模式
lua ungod() 关闭刀枪不入模式
lua PlayerInvisible() 隐身模式
lua PlayerVisible() 关闭隐身模式
lua PTFly(#) 飞行模式开关（#=on 开 /off 关）
lua PTLowGoreVersion() 低血腥模式
lua allammo() 弹药全满
lua levelend() 立即进入下一关卡
lua speed(#) 设置游戏速度值 #
lua ResetWeaponSlots() 武器栏清空
lua medoof() 获得额外武器
lua medave() 增加武器
lua summon(PickupKnife) 获得刀具武器
lua summon(PickupColt) 获得鞭子武器
lua summon(X) 获得指定名称 X 的武器，列表如下：

Knife
Socom
Mac10
PumpGun
M16
Sniper
GatlingGun
Jackhammer
Flamer
UdderGun
A_Gun
IonRifle
Pitbull
SpectreEyes

〖测试:NA PAGAN 提供 A〗

波斯王子:武者之心
Prince of Persia: Warrior Withinarrior Within

游戏中第一个生命升级基台就在你打 Shahdee 之后，走上楼梯会看到一个高高的祭坛，推它就能打开其后一个秘密的入口，进入注意躲开陷阱，就可以获得第一个生命升级的机会。

〖测试:NA PAGAN 提供 A〗



〖测试:有效〗经编辑部实际测试通过
〖测试:NA〗未经编辑部测试

EVERQUEST II

无尽的任务2 东方版

诺拉斯的工匠

文/愤怒的蛐蛐

序章：黎明

人生而具有无限潜质；潜质没有存在与否的区别，只有大小的差异。因此人可以学会任何东西，但只能专精其中的少许。

这是万能主义哲学的精要。在这样的思潮统治下，每一个冒险者都必须接受基本的生存训练。这样的启蒙训练包括了战斗、采集、游泳和一些简单的武器技能。只有这样，才能激发你的潜能，使你具有同时向探险者和工匠两个方向发展的潜质。

冒险者在任何故事中，都有类似的情节，只有对手的不同而没有本质的区别。工匠则不同，诺拉斯的工匠注定比别人辛苦，注定操劳奔波一生，哦，对了，还有紧张。

你的工匠人生开始于避难之岛，那座黑色的巫师之塔。

第一章：避难之岛和马文尼修斯之塔

你一定是在无意中闯入了这座本属于法师的塔。助手德瑞克站在入口处，一脸愁容。过去和他打招呼，他会告诉你这座塔是米赞和马文尼修斯所有，如果需要找他们，可以上楼；而如果想借用工作间，那么恐怕有难度。在你的一再追问下他承认是因为他的疏忽而导致了一次爆炸，整个工作间一团糟。他本人则被安排去接待新来的难民，所以到现在为止工作间依旧没有清理，他说如果被米赞发现，他会死得很惨。他表示，如果我能帮他打扫工作间，那么就让我免费使用，同时会给我更多关于工匠上的指导(其实这也是一桩地下交易！不过既然对大家都好，又为什么要拒绝呢?)。如果你愿意，他会提供一份清单，上面有需要工作的内容列表。

所谓的“工作间”，实际上是用塔的地窖改造而成。德瑞克身旁有一个活板门，掀开它，顺着梯子下去就到了地窖。

地窖里确实比较乱：家具横七竖八，资源散落四处，正中央居然还有一个桶正在燃烧(看来这德瑞克是真不怕被米赞轰出塔外)。我们得把桌子、椅子、床和镜子放置好——以后自己家里的物品也需要自己来摆放的，趁现在好好学习一下吧；还要把那个桶给处理了，最后收拾资源①便可向德瑞克复命了。



地窖的初始模样

当我满心欢喜地告诉他我搞定了地窖的时候，德瑞克这家伙居然用了一个让步状语从句来回应我，说什么爆炸把门锁弄坏了，需要一个锡钉



家具的移动

注：①资源

能够被采集到的工匠材料，统称为资源，资源在游戏中的存在形式是资源点。材料根据技能等级，分为五阶段，英文表达为 Tier1、Tier2……Tier5，简记 T1、T2……T5。

每个阶段和工匠等级(LV)、采集技能水平的对应关系如下：

阶段	采集技能
T1=LV 1-9	
T2=LV 10-19	需采集技能 20 以上
T3=LV 20-29	需采集技能 90 以上
T4=LV 30-39	需采集技能 120 以上
T5=LV 40-49 or 50	需采集技能 190 以上

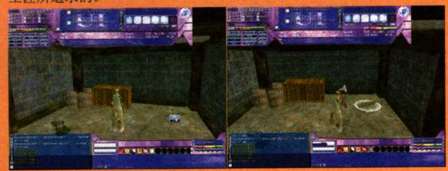
工匠等级限定了制作的门槛，采集技能则是能收集到材料的最低要求。不同的资源产在不同的区域(Zone)，基本上可以按照怪物的等级来判断该区域会有哪一阶的资源，一般来说，T1 肯定能在 1-9 级探险者活动的区域里找到，而在更高级别怪物聚集的地方就不可能找到了。反过来，T5 的资源一定不会在 10-19 级探险者活动的区域里找到。

来修复，而当地的铁匠巴克散也因为赶制武器而没有时间来帮忙。最可气的是他竟然说，既然我这么热心于工匠技艺，何不自己打造一个锡钉来解决问题。为此，他甚至还说可以提供除了锡以外的所有辅料。虽然我有点火大，但转念一想，这样虽说辛苦了点，不过既然我就是冲着做工匠来的，倒也不在乎多做一些练习。于是我接受了他的提议，临走，他给我一个小包作为帮他打扫地下室的酬劳——这个包来得很及时，从这一点看，他还算是厚道。在完成这个任务后，我的工匠等级就已经提高到了 2 级。


镜子中看到的像

从遍布在岛上的石头中很方便就能收集到锡矿，带一块回来就够做一个锡钉了。实际过程是这样的，先将锡矿炼制成锡条，然后用锡条打造成锡钉。这两个过程都需要煤炭和石油回火剂的帮助，德瑞克已经将它们提供给你了，连同他的小包。

地下室里有一个熔炉，首先将锡矿熔解制成锡条，锡条是制作锡钉的主料，因此它的质量直接影响到最后锡钉的质量。制造的过程不会一帆风顺，有时会出现诸如温度过高或过低、或者要处理一些淬火和软化金属的情况，这需要使用“金属制造”类的技巧来应对。锡条制造好之后，我们就要利用它来做锡钉了。只需要在配方书中找到锡钉的配方，就能在熔炉前制造了。虽然只要有一个“锡钉”，无论是未完成的或是精致的，都能够完成德瑞克交给的任务，但是尽量做出最高品质②的物品又何尝不是每个工匠所追求的。


资源的收集

我相信你能和我一样，很快就拥有第一个自己动手做的物品，赶快把它拿到“德助手”那里去吧。这次他说话算话了，答应在我离开避难岛之前可以随意使用地下室里的工具。同时还给我一个写满名字的字条，告诉我如果想在工匠上有进一步的成就，应该去找他们，任意一个都足够了；作为奖励，他给了一个精致的手镯。这个任务的完成，让我的工匠等级突飞猛进，只差一点点就 4 级了（3 级 +99.48%是仅仅完成德瑞克提供的任务而没有制作额外物品所能得到的最高等级）。由于包里还有一点回火剂和煤炭，于是我又去采集了一点锡矿，当我把这些东西放进熔炉，拿出来一个新的锡条时，我便已经是一个 4 级的工匠了。

别高兴得太早。虽然现在离开岛屿对于我们来说已经没有太大问题，但是为了今后的生存，我强烈建议你再多呆一会，现在目标是用榆木做一个箱子。

这是一个 5 级工匠才能做的物品，然而由于我们能够使用的储藏空


通向地面的梯子

间实在太少，而且所需要的材料在岛上到处都是，因此强烈建议你在岛上尽量多地做箱子。说实话，第一次做这个家伙的时候，还真颇费了一番气力。书上说制造一个榆木箱需要一块平坦的榆木（主材）、一个锡制钮钉、一张锡片和一些砂纸。除了砂纸可以，也只能从商人那里买到以外，其他的东西全部得自己做。正因为如此，做这些准备工作的时候，你就不知不觉到了 5 级。木箱的详细配方表如下：

坚固的榆木箱

- ●刨平的榆木（x1 工匠 1 级）
  - ○精致榆木（x1 工匠 1 级）
    - □生榆木（x1）
    - □氯树脂（x1 工匠 1 级）
    - □砂纸（x1）
  - ○氯树脂（x1）
    - □生榆木 / 根（x1 工匠 1 级）
    - □液体（x1）
    - □蜡烛（x1）
  - ○砂纸（x1）
- ●锡钮钉（x1 工匠 1 级）
  - ○锡条（x1 工匠 1 级）
    - □生锡（x1）
    - □石油回火剂（x1 工匠 1 级）
    - □煤炭（x1）
  - ○石油回火剂（x1 工匠 1 级）
    - □铅 / 锡 / 孔雀石
    - □液体（x1）
    - □蜡烛（x1）
  - ○煤炭（x1）
- ●锡片（x1 工匠 1 级）
  - ○锡条（x1 工匠 1 级）
  - ○石油回火剂（x1 工匠 1 级）
  - ○煤炭（x1）
- ●砂纸（x1）

所需初级产品数（未使用根和铅）：

蜡烛 x1 或 2	煤炭 x4
液体 x2 或 4	榆木 x2 或 3
砂纸 x3	生锡 x2
煤炭 x3	

真正属于初级材料（直接通过相应采集技能得到的）的只有无机矿石（铅、锡等）和生榆木 / 根，液体可以买，也能从怪物身上获得，煤炭和蜡烛只有买了。一个最终产品总可以拆分为若干初级材料的集合，如右上的简表。至于为什么有些材料的数量不确定，这和产品品质有关，这个问题待后面再进行解释。

按照右上的原料去准备，然后带着他们来到地下室。首先做石油回火剂和氯树脂，一则因为难度小，易出精品；二是因为他们属于基础物品，制


整理后的地窖　　德瑞克的让步状语

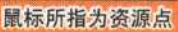
注：②品质

每一件工匠制造的物品，都有四个潜在的品质等级，也就是说在制造一个物品的时候应该最多能够看到四个进度条。我们可以通过物品名字的前缀来判断属于哪一个品质等级，一般的是这样：未完成的、成型的、（无名）和精致的。我们通过几个实例来说明手工制品的命名规则。

榆木箱。从低到高四个等级的对应名字分别为：未完成的榆木箱、成型的榆木箱、榆木箱和精致的榆木箱。木箱的容积随品质也有不同，分别为 5 格、6 格、7 格、8 格。由此可见，上面所谓“无名”实际上是指没有任何前缀，而非真正的无名。

挑衅精华。这是一个技能卷轴，或者称为技能书。很显然，虽然这样的物品也存在品质等级，但是上述的命名方法已不再适用。无论卷轴的品质如何，都不会影响到上面记载的内容发挥完全的作用，但是不同品质的卷轴给与抄写者的经验积累却是不同的。类似的物品还包括投掷 / 远程武器、法术卷轴，一些基础试剂，如前面用过的氯树脂和石油回火剂也是如此。这就解释了为什么前面制造木箱是不能确定制造这两种试剂所需的材料数。


完成清理地窖任务后，工匠升级，得到若干奖励


鼠标所指为资源点


收集成功

作许多其他物品时也需要；第三，现在我们的工匠也只刚刚4级而已，还不能做木工活，必须先做其他物品将技能冲上去。如果能够全部做出“精致”的物品，那将对最后制作木箱的过程产生非常积极的影响，更容易制作高品质的木箱。由于这两个物品对我们来说都是第一次尝试，因此制作后都会有额外的经验奖励，再加上锡条的锻造和榆木的加工，很快就能到5级。赶快去买《工匠必备手册第五卷》，然后把上面的内容抄写到自己的技能书上吧。按照配方准备材料，找准工具，开始制造自己的第一个“大家伙”。这决不是一件轻松的事，第一次尝试便能做出一个精致的榆木箱当然令人兴奋，不过并不是每个人都能有这样的实力和运气。无论最后做出来的是“未完成的”还是“精致的”，我们都能增加一些银行或家里的储藏空间（木箱的重量是


工匠的最爱：矿石出产地

100，没几个人能在这么早的时候扛着这玩意到处跑的，还是放在银行比较稳妥）。虽然在避难之岛冒险等级最高只能到6级+220%，但这个上限并不影响工匠等级，如果你有兴趣，可以一直做下去，直到工匠达到9级——这个时候你一定已经能够把银行和家里所有的空位用精致的木箱填充了。不过一般说来，到7级就可以离开了，在已经完成IoR的其他任务或放弃它们之后。

第二章：公民权

当冒险等级达到6级后，如果没有获得自由港或奎诺斯中任意一个城市的公民权，则经验最多达到6级+220%就不会再增加了。我们知道如果和码头的监工对话，并按照他的提示完成任务，便可以获得公民权，继续在大陆探险。但是别忘记了，我们现在要做的是工匠，不是一个冒险者，我们当然应该有自己的方式来获得公民权！

还记得助手德瑞克给你的那张纸条③吗？现在是使用它的时候了。上面列举的，实际上是各地批发商行会的名称，我们可以选择加入任何一个行会，但他们不会接受其他组织的成员进入自己的地盘。和行会门口的家伙谈话，只要能说服他，就可以进入行会内部。为了完成公民权任务，我们要找到行会里的批发商代表——奎诺斯阵营的在行会顶楼，自由港阵营


制作锡钉的两个相关配方　　锡条和锡钉的制作

的在行会底部。和他打招呼后，他会提供《工匠必备手册第3卷》，然后，他会给我们8个任务，全部都是需要使用交易技能的。8个任务简介如下：

（格式：任务名称——对应技巧——奖励）

白茶（White Tea）——艺术——铜币若干＋工匠必备手册第四卷

陷落的复仇（Vengeance of The Fallen）——化学——铜币若干＋工匠必备手册第五卷

神之束缚（Arcane Binding）——缩写——铜币若干＋工匠必备手册第六卷

锡制飞斧（Tin Throwing Axes）——金属制造——铜币若干（这是一个6级工匠配方）

精美的生牛皮帽 Tailored Rawhide Skullcap——裁缝——铜币若干＋工匠必备手册第七卷

优质的榆木圆盾 Conditioned Elm Round Shield——制箭——铜币若干+10格零减重的包

简单的榆木椅（Primitire Elm Chair）——雕刻——铜币若干＋工匠必备手册第八卷

孔雀石制戒指（Malachice Rin）——技巧——铜币若干＋工匠必备手册第九卷＋工匠之束腰外衣。

连同助手德瑞克任务，所需要制作的物品涵盖了所有的交易技能。上面的顺序是按照难易成都排列得，越往后，需要其他工匠配合的物品越来越多，制作的难度越大。当完成“孔雀石制戒指”的时候，如果尚未通过冒险获得公民权，便能获得公民权。这样我们才能进入主城，也可以使用回传技能，而且冒险等级的上限亦随之打破。但是我们不清楚这样获得的公民权，是否能进行冒险职业的转职。如果将工匠看作是和斥候一样的一类职业的话，那么应该是不能继续其他冒险职业的转职的，就像一个木匠不可能再去烹调食物。■（待续）


两个产品都是“精致”的，因此得到了经验奖励　　完成任务，同时工匠升级至3+99.48%

注：③德瑞克的字条

在完成德瑞克所有的任务后，他会给你一个写满字的纸条，要你去拜访一些组织。其实这都是各地的批发商协会。详情如下（所选译名来自chinabeta服务器）：

奎诺斯

荨麻镇（Nettleville Hovel） - The Elusive Commonwealth 避难者之所
星峰区（Starcrest Commune） - The Luminary Cache 明亮储藏所
灰石庭院（Graystone Yard 一作：玄武石场） - The Stalwart Township 英勇区
城景镇（Castleview Hamlet 一作：观堡村） - Charter of the Truthbringer 真理带领着的集会场
柳树林（The Willow Wood 一作：柳木丛林） - Wayfarer's Stockpilers 旅者储藏室
贝堡郡（The Baubbleshire 一作：乐宝村会） - The Deductive Directory 演绎之堂

自由港

大弯村（Big Bend 一作：大班镇） - The Ransacker's Annex 掠夺者之家
石阶旁道（Stonestair Byway 一作：石阶大道） - The Brokerage of Nepeta Cataria 尼普塔·卡塔利亚的经纪人
神殿街道（Temple Street 一作：神殿大街） - The Circle of Vaniki 维尼奇的商圈
乞丐之堂（Begger's Court 一作：乞丐广场） - The Ring of Wanderlus 流浪者集团
深影小径（Longshadow Alley 一作：暗影巷） - The Dark Bargainers 黑暗商团
鳞之庭园（Scale Yard 一作：龙鳞庭园） - The War Hagglers 议价商团
具体坐标地点从略，要留给后人一点创作的机会。

注：④突发事件的增益效果

现在，解决制作过程中突发事件，将有机会获得以下三种状态中的一众。

（1）技艺增强：进度和耐久同时增加150，当时使用的交易技能获得25点奖励，持续5分钟；尝试失败后，进度和耐久同时增加50。发生机会：不常见

（2）极效制造：瞬间完成当前产品，得到“精致”品质。实际上是进度和耐久同时增加了1000；如果尝试失败，则两者仅各增加350）

（3）神光一现：这个结果发生在使用稀有物品制造时，如果尝试成功，产生“极效制造”的效果，并得到一块满足当前制作要求的随机稀有物品一份。以后很可能会让本次制作不消耗材料。

对酒当歌，人生几何。血洒丝路，降伏百魔。踏上那遥远的丝绸之路，你将是续写古老而优美的历史的旷世英雄。《丝路传说》让你回到那古老的传说中，人、鬼、神、魔任你选；刀、枪、剑、弓任你挑；金钱的渴望，正邪的区分，人性的善恶将在你进入《丝路传说》那一刻完全的展现。

在《丝路传说》中，武器和技能的选择让玩家充分发挥自己的聪明才智。游戏中的武器种类分为：剑，单手，魔法攻击偏高，可配盾；小刀，单手，物理攻击偏高，可配盾；大刀，双手，物理攻击高；枪，双手，魔法攻击高；弓，双手，物理攻击和魔法攻击均衡，远程。

而与武器对应的技能，有飞天剑法（剑或小刀），黑杀枪法（大刀或枪），破天神弓（弓）。同时，根据内功及五行侧重不同，也可以修炼气功系技能，主要有下面几种：

冰系武功（冰属性，具有强大的物理防御力，可以把敌人冰冻或使其动作缓慢）
雷系武功（电属性，具有战斗中必需的各种辅助技能，加快移动速度）
火系武功（火属性，使物理攻击力具增，并具有对魔法攻击的强大防御力）
内功心法（水属性，具有治疗，恢复状态异常，恢复 MP 的技能）

所有玩家都想无敌于天下，成为旷世的英雄，那么潜能的分配、武功和技能的选择将是关键。这里笔者主要介绍下火系魔剑的修炼路线。所谓"魔剑"是指潜能点全部加智力，这样意味着追求高攻击的魔法伤害。但上天总是公平的，拥有超高魔法攻击的同时你的身体将变得瘦弱，生命变的脆弱，因此在武器选择上，剑是最佳配备，因为剑有偏高的魔法攻击，同时可以配个盾，增加的很高的物理防御力和魔法防御力，而且盾还有更大的优势——格挡（下文中会详细介绍）。

练剑少不了学习飞天剑法，这变化莫测的剑法是玩家称霸丝路的依靠。飞天剑法要求搭配使用，合理搭配后不但可以产生超高的攻击效果，而且还有观赏价值。飞天剑法包括必杀剑系列，连环剑系列，防盾术系列，剑气系列，飞剑系列，天杀决系列，人剑合一系列和盾术强化（被动）。

必杀剑系列包括飞天一剑，飞天一斩，飞天月牙剑。此武功是用力举剑刺下去，纯粹使用力和握力施展的技术，是所有剑术的基础。连环剑系列包括连环剑一式•幻影，连环剑二式•血碧，连环剑二式•血浪，连环剑三式•升天，连环剑三式•败天。连环三式绝学体现了飞天剑法的华丽动作，每个招式均威力无比，且各个招式协调一致连接紧凑，可谓精华。防盾术系列包括强盛防盾术，泰山防盾术，铁壁防盾术，是物理防御力最强的武功。剑气系列包括破血剑气，破魂剑气，破鬼剑气，剑气蕴藏着敌人的血，向前方的敌人发射。飞剑系列包括飞剑落花，飞天花网，剑招如同鲜花绽放，敌人快倒地的瞬间，一跃而起，刺向左侧对角线。天杀诀系列包括斩魂天杀决，天杀诀斩魔，双手握剑，重击倒地的敌人的必杀剑诀，与飞剑系列连续使用。人剑合一系列包括人剑合一•血蛇，人剑合一•飞花，人剑合为一体，用气操纵飞剑，如同血蛇鬼影给敌人以致命伤害。盾术强化将永久提高盾牌的格挡率。持有盾牌的剑士可以用盾牌挡住敌人相对几率的攻击，即敌人有一定的几率伤害不到持有盾牌的玩家，这一特点大大提高了因全智而血少的剑士的防御力，也正因此，持有高格挡盾牌的玩家将成为丝路中的王者。

在所有的气攻技能中，对敌人伤害最大的要数火系武功，要达到超高的攻击力就要付出血的代价，火系武功就是这样让烈火燃烧全身的穴道，爆发除惊人的攻击力，它包括炎刃系列，炎灵咒盾系列，火附体系列，火灵护体系列，炎壁术系列，暴焰波系列，暴焰魂（被动）。

炎刃系列是将火焰的气息注入到武器中，提高攻击力，同时给敌人皮肤造成灼伤。总共分为三式，层次越高，越能够自如调节注入气功的时间，也越发消耗内力。炎灵咒盾系列是将火焰的气息注入盾牌，提高所有状态异常的抵抗力，这一技能是持有盾牌的火系玩家所特有的。火附体系列是将自己血脉中火的气息释放到外部的同时将其爆破，使武功的威力最大化。火灵护体系列是只在一定范围内形成火焰膜，减少敌人的魔法攻击，这又将延续体魄弱小的全智剑士的生命。炎壁术系列炎壁术是与火灵护体不分上下的防御武功，可在任何地方形成火焰壁，保护自己，但对于武力攻击的防御效果并不明显，魔法吸收率高。暴焰波系



文 / 狼族柳青

列是攻击性技能，用火的气击中远处的敌人，产生巨大的爆炸，比起其他任何自然的属性更具攻击性和破坏性，最大限度体现火的攻击力，被攻击者将受到巨大的伤害。暴焰魂（被动）充分体现该系武功好战和具攻击性，以提高攻击力为修炼目的，按一定比率永久增加物理攻击力。

综上所述，火系魔剑流派的优点是：

1.飞天剑法的技能远比其他武器技能多，而其连环三式是连续五次攻击，这就意味着剑和小刀要比其他武器在次数上多攻击敌人；

2.飞天剑法有击倒敌人的飞剑系列和连续攻击倒地敌人的天杀诀系列，这是其他所有武器技能所没有的；

3.魔法系偏高的武器剑，加上全智的加点，同时结合火系超高攻击力，将产生远高于大刀、小刀、弓箭的攻击，几乎可以在瞬间秒敌；

4.盾牌的格挡功能加上火系魔法中的火灵护体系列和炎壁术系列，将使全智剑士不再脆弱，这一优点远高于全智枪系；

5.火系技能中的炎灵咒盾意味着火剑系比火大刀系多了一项技能，而此项技能在打高级怪物、跑商以及 PK 中功效明显；

6.火系具有火伤状态，这一状态对敌人的伤害巨大，而且每 5 秒减少一定量的 HP，相当于中毒状态；

7.火伤状态是在中此状态的瞬间开始减敌人 HP 的，即使以最快的反应喝恢复药也已经造成一定量的附加伤害，而冰系和电系状态是冰冻，只减缓速度和降低闪避率，在 PK 中火系状态产生的效果高于冰系和电系；

8.剑和小刀系多个盾，假如穿上重装去打怪，要比其他武器系玩家多省药，这就意味着火魔剑系将比别的魔法武器系派富有；

9.由于火魔剑的超高攻击，火魔剑将是升级最快的，而且在跑商中，超高的攻击就等于减少与 NPC 盗贼相遇的几率；

10.魔剑的快速攻击导致其攻击时所附加的状态几率远高于枪、大刀和弓箭，这又使 PK 中其具有更高的胜算。

在 PK 中，能与火魔剑相抗衡的只有同此流派类似的火刀系，两者的区别就是前者追求高攻，后者贵于 HP 高，但后者升级远慢于前者，同时在跑商中，后者会远慢于前者。

火魔剑系流派的技能多过其他流派，因此笔者建议适当保留技能点，既在前期保持技能级别低于人物等级，因为《丝路传说》中设定技能等级比任务等级低时，打怪所获得的技能经验相对高，但等级经验相对降低。

丝绸之路是漫长而美妙的，从一个人物刚出生遇到弱小的稻草精开始，就已经进入不断强大自己的历程。在挥舞着刀枪砍杀怪物的同时，也会获得微薄的金钱和罕有的奇装异服，随着丝绸之路的延伸，怪物也变的逐渐凶猛，同时玩家获得金钱和服饰也有所提高，但这条路更倾向于脚踏实地的冒险家。随着等级的提高而砍杀对应等级的怪物所获得的经验和利润，远高于好高骛远的野心家，同时危险性也会很低。听说人型怪兜里的钱更多，所以建议找同等级的人型生物欺负吧！■

肌肉男的修道
飛天武術家心得

《轩辕Ⅱ 飞天历险》 Dream Of Mirror Online

文 / 牙牙

轩辕二飞天历险》开测月余，自服务器合并过后，人才的合并让现在的鼠服热闹非凡。笔者打一开始就看上修罗这个种族，并选择了近身缠斗的武术家职业，不过《轩辕二飞天历险》中的职业设定系统，大家应该都了解了，副职业系统的设定，可以让玩家任意的转职修炼，并取得自己想要的技能，重要的是副职业转职任务都非常简单，给希望做一个拥有全面技能的武术玩家铺平了一条光明大道。

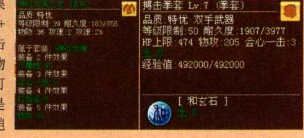


状态点数、装备 细说肌肉男

自由配点的游戏，首先要使用数据说话。一个达到51级左右的修罗武术家的数值如下：HP4957、MP508、攻击力465、防御力165、闪避15、命中30、魔攻61、魔防96、力量90、体魄11、智力6、敏捷9、专注20、耐力45、回血一次78、回法一次5。当然，这个是装备在身后的数值，而且点数的点击也会有所不同。通过数值我们可以看出这是一个标准的野蛮肌肉男，因为种族和近身职业的关系，笔者的修罗武术家强调的是力量，又因为有全程陪同专职奶妈，所以对于体魄和耐力都不做特别的强化，虽然不做强化，耐力还是需要的，也是要照顾到奶妈的蓝。配备的装备非常重要，笔者使用的是：

武器：特优 LV7 搏击拳套+土石（等级限制50，155攻，HP上限497，会心3，土5）
帽子：特优神行太保软帽（等级限制39，物防22，HPmax+10%）
上装：特优神行太保之衣（等级限制39，物防36，攻速2，攻速2%）
下装：特优神行太保之裤（等级限制39，物防29，魔防35，回避3）
手套：特优神行太保手套（等级限制39，物防13，MP上限3%）
鞋子：特优神行太保软鞋（等级限制39，物防14，魔回避4）

在此基础上，套装集全奖励加成为：集满2件+火属性43，3件+会心一击5，4件+打怪运8，5件+物攻81。由装备属性我们可以看出，神行套装完全是为武术家准备的贴身铠甲，他强调了近身战斗的重点：HP最大化、攻速、再加上完全的防御，相对于物理防御来说，魔法防御从数值看就要稍差一点，不过经笔者测试，目前只有大禹水道中的最高级怪物可以打动我，其他的怪物基本可以无视（只是相对于内测官方开放的怪物等级来说）。尤其是套装加成很重要，加成强调的是会心一击5，和武器上的会心3配合，会心概率高达8，另外5件加成加攻击81也是非常重要，所以笔者点的这个武术家完全是一个攻击型肌肉男。





职业技能的完美配合

在《轩辕二飞天历险》的副职业系统中，笔者选择了刀客、医生、盗贼作为修炼副业。选择刀客是取他的主动自身辅助，医生不用说了自然是医疗系列魔法，盗贼只是为了飞钱，让自己赚点外快。下面把现在常用技能介绍一下。

主职业技能：

①浸透劲[12]：耗蓝65，施法间隔12秒

武术家必学的招数，装备拳套才可以，高攻击的近身技能，笔者现在打一些普通怪都是1000左右的伤害。

②凌空气劲[9]：耗蓝40，施法间隔30秒

这是武术家的远程攻击技能，这个技能主要是用在引怪，救奶妈，但是威力就要大大低于浸透劲，只能打出700上下的攻击。

③爆震[8]：法46，施法间隔60秒



这是群体攻击的技能，用在拉火车上，和其他武术配合，或者和道士配合，但是这个技能有一个致命缺点就是命中大问题，大范围的攻击过后你会看见满屏幕的miss在闪，实在郁闷，不过这个和笔者的专注点数有没有关系，笔者还在实验，而且该技能施法间隔时间太长。而且奶妈一定要注意，在武术拖怪回来的时候，千

万不要急着给武术加血，一旦加了那么他屁股后面的怪会都投向你的怀抱，那就是个死字了。武术拖怪回来，要先放一个爆震将怪吸在自己身边，爆震的攻击比浸透劲都大，自然仇恨度就高，怪物只会攻击那些攻击他的人，武术在这个时候就要自己挺住了。

④拳套精修[9]：提升拳套普攻伤害力

拳套精修是被动技能，必学。

⑤三才步[1]：在闪避时可以反击。

三才步，有一定几率在闪避的时候采取攻击，这个技能有一个大好处就是它的获得不需要浪费宝贵的技能点数，但是笔者的敏捷大家也都看见了只有可怜的9。打一个小时能闪一次就不错了，所以这个技能对笔者作用不大，但是又不浪费点数，有总比没有强。采取反打是三才步的升级版本。



还有一招因为是在PK时用的，而《轩辕二飞天历险》是一个PVE游戏，所以不列在上面，这里说明一下，该技能就是跟玩家PK的时候有几率将对手的武器打落在地，如果手快……那么它就是你包中的东西了，而且成功的时候感觉真的超爽！这就是武术家本职的全部技能了，武术家的技能都是以攻击为主，没有其他罗嗦的，招招都在强调攻击，完全的攻击职业。

副职业技能：

⑥怒火[3]：血109，法21，使用时间26秒左右，施法间隔72秒，
⑦狼嚎[2]：法16，降防15，降闪避3，施法间隔50秒
⑧血气转换[2]：耗血360，回法一次12，共60，施法间隔48秒，好用。
⑨回复术[2]：回复HP耗蓝11，施法间隔5秒
⑩活络术[1]：提高HP的上限及回复速度。耗蓝12，施法间隔5秒。

副职业笔者首先选择的是刀客，选刀客是看中他的自身辅助技能，在《轩辕二飞天历险》中医生这个职业也就是个纯加血机器，并没有辅助的功能，都需要自己修炼取得，怒火绝对好招，其作用是短时间提升角色的攻击力，3级的怒火提高的攻击力为130，这是多么可怕的事情，个人认为对于武术家来说攻击是至高无上的。另外一个精彩辅助就是狼嚎，该技能属于自损技能，降低自己的防御和闪避，换来超高的攻速效果还不错，看着飞舞的拳套，心情也舒畅一些。在这两个辅助技能使用之后，武术家已经成为一个变态的杀怪机器，攻击可以高达550以上，配合高速的攻击，疯狂的清怪。

副职业的第二选择是医生，虽然全程有奶妈陪着，但是奶妈也有打盹的时候，一但离开奶妈难道不练级了吗？所以要学习一些低级的医疗技能，加血自然不用说了，笔者感觉加血最大的作用就是拖怪，在奶妈不敢加血的情况下，给自己加血。这样还能将怪吸引在自己身边，让队友轻松的消灭怪物。还有活络术，使用活络然后休息可以大大提高回红、回蓝的效率，复活技能也是需要的，奶妈永远是最脆弱的，稍不留意就躺在地上看电影了，修罗武术的生存力是较强的，在这个时候就出现功用了，免去了奶妈死后穿越地图带来的郁闷。但是别以为这样就完了，医生最精彩的技能出现了，血气转换，这就是传说中的血蓝互换，象武术这样一个血桶，是取之不尽的。而且修罗种族的玩家，血恢复的很快，但浪费是可耻的，所以我们完全可以将血转换为气。在加点中大家也可以看见笔者的智力只有6(我不是文盲！= =)，这样的情况下，一般休息到血满时蓝连一半都不到，所以这招简直太帅了，笔者的经验是只要技能冷却时间到，就使用该技能，就算血少了，那也是奶妈的事，照顾不好你的话，那就不是专业奶妈了。奶妈回蓝是很快的，也就等于让奶妈回两个人的蓝，地板就让她慢慢坐去吧！不过还是要甜言蜜语一番，省得奶妈怒了，那可是会断奶的哦！

武术家门派之我见

武术家在所有职业中是最受争议的，武术家的技能要说强吧，也不是特别的强，但是要说弱是根本不沾边，而且武术家的物防、魔防都位列三甲，尤其是修罗武术家的血量惊人，而且回血超快，招数狠毒，是笔者喜欢的角色。在流行刀客和剑客的时代，武术前期的练级是非常郁闷，这也是武术不是大热门的主要原因，职业选择永远是仁者见仁。

《轩辕二飞天历险》是个加点游戏，在各项参数上就有很大的争议，武术家的争议之声多发于敏捷一项，有人针对三才步的技能提出了各种说法，笔者来说说个人观点。笔者所练的修罗武术家主力而忽视敏捷，力高之道突显武术家的高破坏力，以攻为守，配合高攻技能，快速将敌人击倒，也就无需防御了。但是有人说了浸透劲非常的费蓝而且冷却时间长，笔者打怪一般一个怪只用一个浸透劲，然后就靠自己的老拳就可以解决问题，无视冷却时间，蓝的问题就由医生的血气互换来解决，而且打怪也会掉例如蜥蜴干之类的回蓝道具，笔者是拿上就吃，绝对不留着，这样的情况下蓝基本可以保证。但是对于三才步系列的反击技能就是残念了，尤其敏捷不高所以该技能确实是个摆设，甚至于在打怪中很少看见，都快忘了这个技能的存在。

修罗的种族异于镜童，本身就是回血快，力量高的特点，不过这个绝对是个人观点，在加点的游戏上没人可以说自己加的好，个人的喜好也是个很大的问题，但是笔者认为修罗者重力不重敏。还有的修罗武术家对体魄特别重视，认为要强调身体素质，笔者觉得体魄就没有必要了因为这完全可以用练级、升级来弥补。修罗的回复也是特别快的，血量达到3500也就可以了，一个很壮的人和一个更壮的人区别并不大，可能是笔者有奶妈陪着，站着说话不腰疼吧。但是我想这个游戏练到后期solo的机会不会很大，笔者见过一个修罗武术家，他为了solo强调了体魄和耐力，确实厚实，也确实禁打，但是攻击就残念了，完全靠磨过日子，慢悠悠的练级，笔者实在无法忍受。可能他喜欢这种一个人清净的练级环境呢，也无可厚非。

再说回到敏捷上，由于笔者自己修炼的不是敏系武术家，但是笔者见过重敏的武术，大多对于三才步系列技能不甚满意，而且现在的《轩辕二飞天历险》中敏捷跟角色的攻速完全挂不上钩，也是让人郁闷的因素。扯远了，再看三才步。该技能是基于闪避的基础上，被动的反击，而且不用耗蓝，看起来应该很好的样子，可是他们都觉得该技能出现概率低而且就算出来也不一定能打中，三才步的升级版本采取反打，但出现的概率更低，可能是敏捷修炼的不够，理论上来说敏系在任何游戏中都是热门。由种族来看镜童是最适合修炼敏系的职业了，也可以做尝试，毕竟高敏的职业是很恐怖的，而且力量可以凭借武器的升级和使用套装来弥补，采取反打如果命中的话也有近千的伤害。笔者另外也发现游戏中有一个问题，那就是技能攻击伤害的上限，好象被官方设置了一个门槛，例如打同样的怪，开了怒火技能的伤害和普通不开火的伤害有的时候相同，这个现象的出现也让笔者觉得自己的力量点是不是分的过多了，还需要时间去考察。毕竟《轩辕二飞天历险》是一款自由加点的游戏，个人的喜好会出现各种类型的英雄，力量型和敏捷型的角色究竟谁比较强呢？笔者希望有一天能跟一个专敏的武术家用一场决斗来解决这个问题。

武术家的技能全攻击，依仗自己血多的硬道理，将血变成其他的攻击，再配合上副职业的辅助，队友的团结，在《轩辕二飞天历险》中你会走的一路顺风，强大的破坏力会让你着迷，带上斗大的拳套，卷入怪物中爆开一身的筋肉攻击吧！奶妈妹妹们会在你强健的背景下痴迷的！但是千万记得提醒她加血……■

“决不是宠物”

——论《魔域》中的幻兽



宠物”作为时下一个流行元素几乎出现在了每个网游中，但在大多数网游里宠物永远都是低人一等，摆脱不了玩物身份！可是对于《魔域》中的幻兽，你决不能把它们与宠物混为一谈！它们可是《魔域》里仅次于玩家的第二主角哦！

幻兽是被诅咒的神灵，它们有着神的力量，但又不是高高在上。它们贯穿游戏的始终，不少的剧情和任务都和它们有着极大的关系。它们是玩家的替身，却又拥有各自不同的性格。有的内敛，在玩家表现悲伤时会上前安慰；有的外向，会主动与主人的朋友问好；还有的忠诚，在主人陷于危机时会奋不顾身甚至不惜生命！

幻兽的孵化

首先说说《魔域》中幻兽的出生。在游戏中可以通过交易、怪物掉宝等方式获得幻兽蛋。有了幻兽蛋之后可以在村中的幻兽驯养所将它们孵化为幻兽。

孵化幻兽蛋的过程需要真实时间的24小时，在这过程中你可以随时将鼠标移到幻兽蛋上，了解已经孵化了多长时间。当然你也可以完全放手不管，即刻下线24小时之后再上线接取幻兽。虽然孵化的过程很简单但还是需要注意一个问题：在幻兽孵出前将幻兽蛋取下再放上，幻兽的孵化时间就会重置，也就是说你又要等待24小时！

幻兽的种类

现阶段《魔域》中已知的幻兽有多种基本类型，包括速度型、攻击型、防御型、魔法型、爆破型、保护型、附身型及变异型等。不同种类的幻兽有着不同的原始能力和技能。速度型幻兽，攻击速度快，近身连续物理攻击往往能够给予敌人致命的伤害，它们甚至只要在敌人周围快速的移动就可以造成敌人损伤；攻击型幻兽，攻击力高，往往一击就逆转局面；防御型幻兽，防御能力强，是个不折不扣的铁盾型角色；魔法型幻兽，法师的最好助手，连续魔法打击，大范围魔法攻击都是它的拿手活；爆破型幻兽，物理攻击和魔法攻击兼备，能够扔出魔雷在敌人间不断跳跃攻击；保护型幻兽，虽然只能活动在玩家身旁，但却能够吸收并反射敌人给予自己的伤害；附身型幻兽，可以附着到敌人身体上，让敌人时刻处于各种异常状态之中；最后是变异型幻兽，它的攻击方式令人难以琢磨，可眼观而不可言表，没人可以说清它的能力是如何施展。

幻兽的升级与强化

幻兽的升级和玩家的升级一样，都是通过打怪获取经验，所不同的是，幻兽不是时刻处于战斗状态，需要玩家的召唤才会投入到战斗中。幻兽每次杀怪物获得的经验不仅用于自身，幻兽的主人在幻兽获得经验的同时也会获得同等数量的经验！幻兽出生时拥有的基本能力，会在不断的等级提升中发生变化。

幻兽除了通过升级来获得相应属性的升高外，还可以通过游戏中的幻兽强化系统，以嵌入魔魂宝石的方式得到成长，不同的魔魂宝石可以给予幻兽不同能力的成长或者特殊的技能。游戏中有这多达数百种的魔魂宝石，正可谓“百样米养百样人”，不同的魔魂宝石会喂出完全不同的幻兽来。

幻兽的进化

升级只是幻兽量变的过程，当这种量变积累到一定程度时，幻兽便可以选择通过进化，获得“质”的飞跃！

《魔域》中幻兽的进化分为两次，第一次是选择正、邪的历程，到底是成为一只闪耀正义光芒的“圣兽”，还是变成黑暗中潜伏的杀手“魔兽”，全在你的一念之间。如果选择成为“圣兽”那么幻兽外形的每个细节都将充满凛然的正气；如果你选择成为“魔兽”那么幻兽在外形变化的同时，还可以额外获得升级速度加快的技能。

幻兽第二次的进化是与神相识的过程，让神灵附身到幻兽身体中。之前选择的“正义”、“邪恶”之路，这时就将影响到可以相识的神灵类型，圣兽可以与生命之神、公正之神、智慧之神、锻造之神等代表正义的的神相识合体；魔兽则只能与混沌死神、阴谋之神、战争之神、腐败之神等邪恶一方的的神相识合体。每只幻兽只能跟一个神合体，合体成功后，除了外形会再次发生变化以外，幻兽的成长率会得到相应的增加，并且幻兽可以拥有神的技能和特性。合体结束以后，幻兽相应的也拥有了神的性格特性，这会影响到幻兽间共同发起组合技的几率。





幻兽的合体

《魔域》中幻兽除了可以对敌人进行单体攻击外，还可以由多只幻兽共同发出组合技！组合技发动过程中的特殊符文吟唱光效，幻兽的瞬移及最终对敌人造成的伤害都会让你大呼过瘾！

此外当幻兽的等级达到一定水平后就可以与主人进行合体，幻兽的属性将直接与主人的进行叠加，幻兽的特殊技能也将直接赋予主人！更重要的是，合体不仅仅限于一只幻兽与主人，随着游戏的进行，只要条件符合就可以进行两只幻兽与主人、三只幻兽与主人的多重合体！到那个时候，玩家不但有了铠甲、宝剑，更有了幻兽这样特殊的防具武器！

群欧时代的幻兽

在其它的网游中，宠物往往会受到诸多条件的限制，譬如只能拥有一只单一种类的宠物。而在《魔域》中完全没有这样的问题！每个进入游戏的新玩家依照选择职业的不同，一开始就可以拥有一只到三只不等的幻兽！而且在同一时间玩家可以同时派出三只幻兽参与战斗！在游戏的后期幻兽更可以摆脱职业的限制！即使是魔法型幻兽也可以跟随战士出征！

幻兽的进化系统、合体系统、组合技系统再配合上可以派多只幻兽同时出击，战场上不同形态，不同时期，施展这不同特技，吟唱着不同符文的幻兽，或者与你合体或者与神合体或者单打独斗或者群起攻之。通过幻兽你可以在《魔域》真正体验到多样的战斗方式和以多欺少、以强凌弱、一拥而上群殴敌人的爽快感觉！网游新世纪——群殴时代由《魔域》开启！■



童话 技能与攒钱技巧

童话》中最有趣而且种类最多的就要属工作技能了，这也是想要挣钱的玩家不可不练的一项。游戏中一共有6种基本工作技能：农事、采集、挖矿、伐木、狩猎、钓鱼，它们所出的产品基本都会作为后面高级制作技能的原料来使用。



农 事：

可以生产苹果、桃子、羊毛、稻米、棉花、小麦、竹笋、葡萄、蚕茧、鲜花、百合等，合计16种。这些产品除了鲜花，其余的都是烹饪、酿酒、纺织三项生产技能的原料，而酿酒的产品又是烹饪和调配(制药)的原料，至于纺织产品，是帽子、手套、盾类、鞋类、袍类、皮甲等6项防具制作的主要原料，由此可见农事在整个《童话》游戏的生产体系中的重要性。如果你要修炼上述高级制作技能，那么农事绝对是一项必须修炼的基础技能。

酒最主要的用途是烹饪和调配，尤其是高级药品，都需要1瓶高级酒作为药引。另外游戏中很多任务都需要用到酒，所以，采集上述产品酿酒是一个不错的选择。而烹饪却相反，由于游戏中有饱食度的设定，加上食物补血补魔法数量有限，因此大部分玩家选择吃药而不是吃食物，所以采集这些东西来烹饪，并不是明智的选择，至少不如酿酒划算。农事技能中最有用的就是生产纺织原料，这也是大多数防具的最基础材料，市场上非常热销，供不应求。所以练农事技能的最佳路线就是酿酒材料到纺织材料，只要练到可以熟练的采集亚麻，你的财源就开始滚滚而来了。



采 集：

采集工作的产品主要有生姜、老姜、半夏、薄荷、仙人掌、金猴毛、蜂蜜、蔓陀罗根、还魂草、通天草等，共计22种。这些产品全部是用于调配药品的原料。药品可是好东西，平时战斗练级时补血补魔全靠它。《童话》的医院中只卖最初级的药品，并且价格昂贵，因此调配是赚大钱的工作。而且随着等级提升，消耗的药品数量只会增多，药品市场永远不会饱和。所以学习采集技能，然后再学习调配，绝对是赚钱的上上选择。另外，游戏中的很多任务都需要采集的产品，所以把这些产品拿出来卖，同样可以赚得丰厚的利润。采集的产品还有一个特点，就是重量轻，无论你是什么职业，都可以一次采很多，因此广泛适合于各种角色。

挖 矿：

挖矿的产品有煤、青铜矿、金刚砂、铁矿石、银矿石、金沙、白金矿石、钛矿石、卡拉拉矿石、诺亚矿石，合计13种。这些产品中煤是所有冶炼工作所必需的基本材料；金刚砂是所有研磨工作所必需的基本材料；其余的金属矿石则可以通过冶炼加工出各类金属块，用于武器和防具的制作，因此挖矿也是《童话》庞大的生产体系中的一个重要支柱产业。



金刚砂由于研磨工作大量需要，因此在技能修炼的初级阶段接订单挖砂会给你带来一笔丰厚的收入。而矿石冶炼出的各种金属块，在游戏中也是供不应求。而且，在挖矿的同时，还会随机挖到等级相近的宝石原石，宝石原石经过研磨加工成为宝石，是戒指、项链以及各种高级装备的必须原料，因此可以在市场上卖个好价钱。所以说，做一名职业矿工，绝对是积聚财富的明智选择。但是有一点需要注意，就是挖矿的产品重量都比较大，战士和商人职业来挖矿比较合算，如果是法师等负重低的职业，一次挖不了多少，并不适合从事挖矿工作。

伐 木：

伐木的产品是竹子、藤条、白杨木、柚木、红桧、紫杉、黑檀木、铁杉、晶石木等，合计12种。除了竹子在烹饪中的竹筒山珍里有用之外，完全是用来制作剑、刀、斧、杖四类武器的原材料，另外黑檀木在游戏任务中有需要。因为游戏中的装备商店只卖低级武器，所以在服务器的初始期和发展期，中档武器都比较热销，所以练伐木要趁早哦。同时伐木技能每提升10个技能等级才有新的产品出现，因此并不是很好修炼，再加上树木的重量也不轻，所以修炼伐木并不是一个赚钱的好方法。



打 猎：

打猎的产品有鸡肉、猪肉、羊肉、羊皮、牛皮、鹿茸、貂皮、象牙、犀角、鳄鱼皮、虎皮、龙鳞等等，合计20种。其中的肉都是拿来做烹饪原料的，皮革则是皮甲类防具的制作材料；鹿茸暂时没有什么用处。由于烹饪在游戏中的前景并不看好，因此打猎最主要的用途就是生产皮革，为制作防具提供材料。打猎的高级产品也是很重的，所以建议负重高的角色来修炼。由于打猎的产品不需要加工，所以需求量不如农事与挖矿的产品大，除非你在今后的生产制作中需要皮革，否则并不建议修炼。

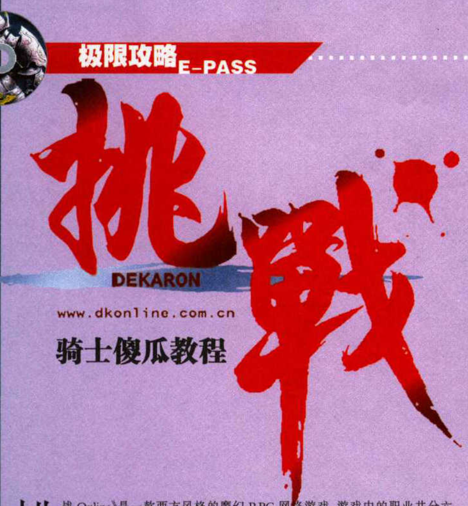
钓 鱼：

钓鱼的产物有杂鱼、鲤鱼、草虾、鳖、黄鳝，海胆、小海马等，合计11种。和伐木一样，钓鱼也是每提升10个技能等级才能学会生产新的产品，所以练起来会感觉比较慢。鱼是烹饪的原料，除去游戏中的一些任务需要，用途不大。但是钓鱼技能30以后可以随机钓到珊瑚枝，而珊瑚枝研磨后的珊瑚是学习镶嵌(制作戒指和项链)的物品及任务必须品。钓鱼50级以后，可以随机钓到珍珠，珍珠不用研磨可以直接制作50级的珍珠戒指，而珍珠戒指很大几率会带有加额外经验值的属性，因此在高等级玩家中也比较热销，所以珍珠的市场价格也是非常昂贵的。

以上是基本的生产技能，而制作类的工作技能则根据市场需求不同，赚钱的尺度也不同。调配、烹饪、酿酒、纺织、冶炼、研磨，这6种技能中，烹饪是相对没什么油水的行业；武器和防具制作则需要通过多道工序才能完成，也是相对复杂的行业；酿酒的工序简单，原料获得方便，因此比较赚钱；而在其上层的调配，在游戏初期，玩家没有太多钱买药时，只能自己消耗调配后的药剂，但到了游戏中后期，尤其是当战士出了大招之后，魔法药品开始走俏，算是慢热型的赚钱行业了；纺织和冶炼，是制造大多数防具的原料，无论什么时期，需求都很大，因此也是致富的绝佳选择；研磨的产品是各种宝石，原料是金刚砂和打怪得到的各类宝石原石。宝石主要用于戒指、项链以及各种高级带附加属性的武器、防具的生产，尤其是高级宝石，都是价格奇高。不过正因为价格昂贵，所以很少有人会去采购，基本都是自己练研磨技能加工宝石。如果想通过研磨致富，最好同时修炼镶嵌(制作戒指、项链)，不然的话，很可能入不敷出。

上面介绍这么多生产技能，并分析了它们的市场前景，但这些技能大都属于原料生产，产品都是原材料，通常都是以组为单位交易的(20个为一组)，其他玩家需要一些材料都会进行购买。国家的收购人员会定期的收购各类产品(宝石除外)，交的多所获得的金钱也就越多，攒起钱来也就越快了。■





www.dkonline.com.cn

骑士傻瓜教程

《挑战 Online》是一款西方风格的魔幻 RPG 网络游戏，游戏中的职业共分六种，目前已开放的有四种，分别是骑士、弓箭手、魔法师和驱魔师。这四种职业中，以骑士的特点最为鲜明，他们拥有强大的防御力和近身物理攻击能力，以及很多实用的辅助技能，具有天生的领导能力，在团队中往往担任队长的角色。成长为一名合格的骑士，是许多《挑战》玩家的心愿，本文将带领你从一名最普通的骑士做起。





人物属性

游戏中，每个职业都有四种相同的基本属性。每次升级后，都可以通过调高这四种基本属性来提高人物的相关能力值，不同的属性调整方法将决定人物的不同发展方向。这四种基本属性分别是：

力量(STR)：影响人物的近身物理攻击能力。

敏捷(DEX)：影响人物的命中率、回避率、攻击速度以及远程物理攻击能力。

体力(VIT)：影响人物的防御力和 HP 最大上限。

智力(INT)：影响人物的魔法攻击力和 MP 最大上限。

骑士的标准加点方法是：每次升级后必加力量和体力，比例按自己的喜好来分配，如果喜欢攻击型的人物则注重加力量，如果喜欢肉盾型的角色则注重加体力，敏捷不必多加。每级刚好加到自己能穿起本级所需的装备即可，也就是说敏捷按照装备的要求来加就可以了。当然，加点的方法并不是一成不变的，比如有人喜欢练攻击速度很快的双斧职业，则可以在敏捷上多下点工夫。





组合技能

《挑战》中骑士的各种攻击技能是可以组合使用的，组合使用出的技能，所发挥的威力将会明显高于技能单个使用时的攻击力，这可以让骑士在练级的道路上事半功倍。根据骑士的不同练法，组合技能的使用也有很多选择，最常见的有"跳斩+双重攻击"、"连击+暴怒斩"、"连击+双重攻击+暴怒斩"、"挑斩+暴怒斩"、"连击+跳斩"和"双重攻击+暴怒斩"等。当然还有其他一些组合方式，玩家可以自己慢慢研究，这也是游戏的乐趣之一。

NPC 职能

每个城市或者村庄里，都有相应的 NPC 来为大家提供服务，这些 NPC 分别是：

仓库管理员：玩家可以在这里储存自己想要托管的贵重物品，也可以随时把它取出来；

技能导师：这是非常重要的 NPC，当玩家达到一定等级后，可以在技能导师这里学习到相应等级的技能；

杂货店员：出售各种装备、武器和药剂；

铁匠：作用和杂货店员的作用一样，为玩家提供武器、装备和药水；

任务 NPC：玩家可以在这里接到任务，根据等级或者任务完成的情况不同，所接到的任务也有所不同。玩家完成 NPC 要求的任务后，就可以到这里来领取丰厚的奖赏。





成长之路

对游戏有了初步的了解之后，我们就可以向着一个真正的骑士进发了。

进入游戏创建完人物，会有两个出生城市供大家选择，分别是混沌城堡和赤炎城堡，选择在哪个城市出生对游戏的进行影响不大。正式进入游戏后，我们所要做的第一件事，就是装备上系统提供的武器。然后直接杀出城去，打那些低等级的怪物来提高自身的等级。

对于怪物，玩家首先需要了解的是，游戏中不光是角色有等级之分，怪物也有自己的等级，等级的差异表现在怪物名字的颜色上。等级比你低很多的怪物所显示的名字是绿色的；等级比你稍微低一些的怪物所显示的名字是蓝色的；等级相近的怪物名字为白色；而等级高于玩家的怪物名字则显示的颜色是黄色和红色。因此，玩家可以直观地根据颜色来判断怪物的实力。以下是各等级阶段的一些练级体会，供大家参考。

1—4 级：大家可以杀些城外的魔化蜘蛛来练手，顺便对游戏的战斗系统有个初步的了解。这些蜘蛛看上去很可怕，但实力却是非常之弱，可以轻松搞定。练手的同时还可以打到钱和一些新手装备，这些装备如果自己需要的话可以留下来，用不着的话可以直接卖到商店。需要注意的是，《挑战》中并非所有装备都能在商店中买到，商店中可以买到的高级装备，价格大多不菲；而低级装备完全可以通过猎杀怪物得到，因此不需要浪费金钱在商店中购买低级装备，可以攒到等级高的时候再去商店购买高级装备。

5—10 级：这个时候已经没必要继续在城外打低级怪物练级了，可以到下一张地图草原进行练级。草原的怪物主要有两种：五毒彩蛛和爬行蜥蜴。这两种怪物的实力比魔化蜘蛛稍强，但也并不是十分难对付，只要不被包围，还是可以轻松应对。在 5 级的时候，骑士可以去技能师那里学习技能了。骑士的技能除了一些必须的辅助技能之外，攻击技能主要分三条路线：剑系精通、斧系精通和锤系精通。三条路线的技能没有必要都学，选择其中一条作为自己的主修技能就可以了。需要注意的是，不同系的技能需要相应的武器才能释放出来。

如果对自己的操作和实力有信心的话，还可以继续向草原的深处进发，去打恶魔丧尸。这种怪物的攻击很低，但防御力不弱，好在此时骑士已经可以学习攻击技能，不然打起来会相当慢。恶魔丧尸旁边还会出现很多恶灵蜘蛛，这些蜘蛛比恶魔丧尸更厉害，现阶段打它们还是会感到比较吃力。可以先打恶魔丧尸迅速升到 10 级左右，之后学习生命强化与精准，分别提高自己生命的永久上限和物理攻击的准确率，回头再打恶灵蜘蛛就比较简单了。

11—15 级，如果恶灵蜘蛛已经不能满足你升级的需求，你可以继续向深处进发。来到红叶谷地，这里有大量的蜥蜴人、蜥蜴战士、掘尸虫、魔化螳螂和恶魔使者等，怪物的等级从 7—15 级不等，玩家可以根据自己等级的情况选择所需练级的对象。此时玩家还可以学到三个技能系中更高级的攻击技能，大幅提升自己的实力。

需要注意的是，虽然骑士是物理攻击职业，但骑士的技能使用却会消耗不少的 MP。因此，骑士对 MP 的需求也是相当大的，练级前带够 MP 药水非常必要。■



del.icio.us/play2005

这是本月小编们发现的精彩好贴，为避免大家输入冗长网址之苦，请牢记《家游》网摘地址（http://del.icio.us/play2005），精彩内容，轻松点击！另外，大家在网上发现的好站好帖，也可以将链接发送到电子邮箱 play@playgamer.com，我们会把您的推荐加入网摘，让所有家人一起分享！



●史上最经典的 50 款“移动游戏”

这里说的“移动游戏”（Mobile Game）除了我们熟悉的手机、PDA、GB /GBC/GBA 游戏外，还有一些前所未见的古怪的小型便携式游戏机哦！

推荐指数：★★★★



●《伊苏：菲尔盖纳之誓约》电子书版全攻略

非常详尽的《伊苏：菲尔盖纳之誓约》攻略，收集了各网站数十个该游戏的攻略文章集合而成。

推荐指数：★★★★



●《魔力宝贝》新任务攻略收集

《魔力宝贝》5.0 版本正在进行测试星系体验，这是新浪《魔力》论坛中专门收集新开任务流程攻略的帖子，供玩家参考。

推荐指数：★★★☆



●Windows Game Advisor 在线检测你 PC 的游戏性能

由微软和著名测试软件厂商 Futuremark 共同推出的 PC 游戏性能测试，使用者在打开相关链接后需要安装插件，然后就可以根据 Windows 收集的硬件配置来确定 PC 大致的游戏性能。

推荐指数：★★★★★



●《仙剑十年回顾》电子图书

这是一部囊括了《仙剑一》、《仙剑二》、《仙剑三》和《问情篇》的攻略秘籍、图片、人物介绍、音乐动画及其他相关资料的电子图书，用以纪念《仙剑奇侠传》推出十年。

推荐指数：★★★★



●《魔兽世界》1.70 补丁预览

《魔兽世界》北美 1.7.0 测试服务器补丁说明文档的中文版，《魔兽》玩家不妨根据未来的改动而规划自己在游戏中的未来。

推荐指数：★★★★



●游戏币图鉴

一位国外玩家收藏的各种游戏币（Tokens ）的图片，包括街机、游艺机和扭蛋机的代币，很有欣赏价值。

推荐指数：★★★



●《魔兽世界》猎人史诗级弓任务图文攻略

《魔兽世界》中最难以企及的目标之一便是完成史诗级任务，如今已经有国内玩家搞定了猎人超高难度的史诗级弓任务，欣赏一下，然后继续你的努力！

推荐指数：★★★☆



●《信长之野望 Online》1～60 级快速升级大法

来自于台服的资料，详细介绍了每一个级别段最适合打怪的种类、地点，以及必要的战斗技巧。

推荐指数：★★★☆



●《梦幻西游》宝宝终极养成计划成年版

《梦幻西游》资料片《美丽人生》中，玩家可以“生育”或领养自己的小宝宝，子女成年后可成为战斗帮手，那么如何养育自己可爱的宝宝呢？叶子猪论坛的这一超人气帖子会给你答案！

推荐指数：★★★



●《QQ 幻想》职业资料收集

按照刺客、剑客、战士、药师、法师五个职业分类的上手指南、任务攻略、装备介绍以及心得体会，很有参考价值！就是有些乱，不好查询。

推荐指数：★★★



●EQII 硬件咨询帖

《无尽的任务 II》作为目前对硬件配置要求最为苛刻的网络游戏巨作，有许多玩家存在硬件方面的疑惑和困扰，看看这个帖子能否有帮助吧。

推荐指数：★★★



●《三国群英传 Online》任务大全

《三国群英传 Online》新手必备的任务指南，有完成任务的详细步骤介绍，以及各任务需要收集的物品列表，省去你很多时间！

推荐指数：★★★☆



●OGame

Ogame 是一个战略性宇宙空间模拟游戏。成千上万的玩家同时在线一起进行战争、联盟等等。进行游戏你只需要一个一般的网页浏览器。

推荐指数：★★★



●Faces of WoW——《魔兽世界》玩家众生相

想看看国外形形色色的《魔兽》玩家的日常风采吗？他们谁和自己的角色长得最像？或许你也可以参与一把！

推荐指数：★★★★



●《魔兽世界》8 大种族心理测试

通过对现实中的个性喜好问题进行回答，得出玩家最适合在《魔兽世界》中扮演的种族。来自中国台湾地区的《魔兽世界》官方网站。

推荐指数：★★☆

决战紫禁之颠

——WCG2005 中国区总决赛纪实

2005年8月12日，三星电子杯WCG2005世界电子竞技大赛中国区总决赛正式拉开帷幕，来自全国各地参加五个正式项目的选手齐聚在北京奥林匹克体育中心，为争夺WCG新家坡世界总决赛的入场券做出最大的努力。经过三天的激烈角逐，各个项目的冠军水落石出，四方豪杰均排定座次。比赛的大幕拉下，留给我们的是难忘的回忆，下面我们就对这项国内今年最大的电子竞技赛事进行回顾。

反恐精英

反恐精英项目一向是WCG的重头大戏，今年当然也不例外。在先前进行的分赛区选拔赛中，一共有24支战队取得了参加北京总决赛的资格，可以说这24支战队基本代表了中国CS的顶级水平，比赛也因此显得格外的好看。赛制为24支战队分为四个小组进行循环赛，每组前两名出线产生八强，八强采用各类大赛通用的双败淘汰。

在小组赛中，A组的北京赛区亚军队伍E-HOME发挥严重失常，在首场比赛以0:16的罕见比分负于Su.Z后，未能及时调整好心态，又在第二场对SZX.HX的比赛中以16:19再输一场，虽然他们在后面的比赛中连续获胜，但前两场的糟糕状态让他们吞下了小组第三的苦果，这支赛前被广为看好的新军就这样带着遗憾离开了WCG。最后A组的出线队伍为Su.Z和NEWTIMES；B组由于teAmart和wNv.cn的存在让出线没有了丝毫悬念，两支都意在夺冠的队伍正常发挥，分获小组前两名，携手出线；C组的比赛相对要激烈很多，最后更名为sXesports的西北霸主NEW4和DRAMATIC出线。在这个组还值得注意的是来自上海的Vital Spark，虽然他们尽力苦战了五场，但在对阵DRAMATIC的关键场次未能获胜，只获得了小组第三，加上在A组垫底的United-SH，来自上海的两支战队又和往年的上海地区战队一样，早早的离开了WCG。上海地区的CS水平并不落后，出现这样的情况确实值得这些队伍思考，毕竟想要获得整个CS界的认可，WCG的成绩是一个重要的标尺；D组的情况和B组差不多，wNv实力最为突出，轻松获得小组第一。在争夺小组第二的关键场次中，华北CS的代表队伍Passion.Future和西北CS的勇猛之师Marounder鏖战三十六局，打出了开赛以来最为激烈的一场比赛，最后Passion.Future以19:17的比分战胜对手，惊险晋级。

八强对决是真正检验实力和现场发挥的比赛，赛前公认的四大夺冠热门wNv双雄、teAmart和Passion.Future经过几轮恶战，先后进入四强。14日上午，败者组的准决赛在teAmart和wNv之间展开，


CS冠军wNv.cn

双方的比赛吸引了大批玩家到现场观看，由于一些历史原因，这两支队伍每次的碰撞都显得火花四射，本场比赛更是跌宕起伏。上半场双方比分交替领先，但在第九局时，wNv向裁判提出暂停，认为对方使用FLASH BUG。裁判在与双方队长共同观看DEMO后，判定teAmart队员使用FLASH BUG，根据比赛规则，将当局以及上半场剩余分数均判给了wNv，这让teAmart队员显得非常的沮丧和无奈。就在所有人都认为wNv将顺利晋级的时候，teAmart的核心人物KINGZ爆发了，他出色的发挥和击败对手后的怒吼唤醒了所有teAmart队员，PERFECT、3#这两个神枪手同时爆发。反观wNv的队员，心态过于放松，没有想到对方会发动如此猛烈的反扑，发挥也开始失常，这样下半场的比赛几乎是一边倒，最终teAmart以16:12获胜，打出了本届WCG他们最漂亮的一场战役！不过这场比赛的拉锯也让teAmart队员的体力受到了很大影响，在随后进行的败者组决赛中，teAmart在Inferno上无法阻止以逸待劳的Passion.Future进军决赛的步伐，以6:19输掉了比赛，获得了本次大赛的季军。

在现场近千名观众的助威声中，最后的决战开始了。Passion.Future和wNv.cn，两支各具风格的队伍在比赛一开始便展开了激烈的战斗，双方获得每一分都是如此的艰难，就在比赛呈现出拉锯状态时，Passion.Future队员的枪法优势终于打破了比赛的平衡，这个时候的wNv.cn丰富的大赛经验起了重要作用，看着对方队员的“疯枪”难以阻挡，他们当即果断的放弃了剩下的比赛，以保存体力准备在第二张地图上的比赛。果然，在第二张地图上Dust2上，经过精心准备的wNv.cn显示了他们高出对方一等的战术素养，而Passion.Future可能根本就没有想到会打到第二张地图，准备不足的队员过于依靠个人枪法，很少进行团队配合，这也使比赛完全进入了wNv.cn的节奏，最后wNv.cn以16:6的比分获得了比赛的胜利。由于wNv.cn是胜者组冠军，因此一场比赛的胜利就足以

wNv.cn 比赛中

teAmart 比赛中

去年的CS亚军STAR


CS比赛进行中

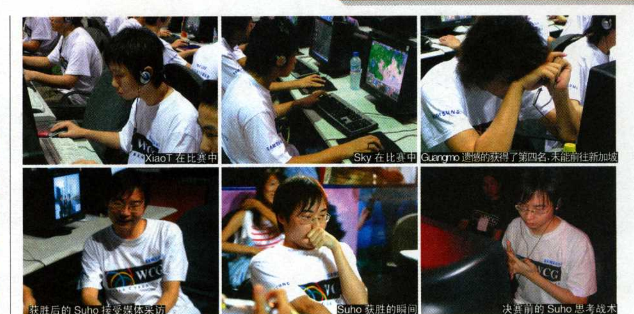
使他们获得本次大赛的冠军，也拿到了去往新加坡的唯一一张入场券！而 Passion.Future 继 ESWC 和 ACON5 后，第三次拿到了大赛亚军，成为今年最为悲情的一支战队，但这支队伍已经证明了自己的实力，他们的希望在明天。


E-HOME 合影


teAmart 合影

魔兽争霸III

WAR3 项目是本次大赛当中最具人气的项目，国内几乎所有的强手都来到北京，高手的云集让比赛的精彩程度大大增加，现场大屏幕和小型液晶屏幕的连续直播让玩家目不暇接，大呼过瘾。比赛从 13 日上午开始，四个小组先进行循环赛，每组前两名出线。A 组中 Guangmo、DT、XiaoT 和 Ducui 经过激战后，Guangmo 和 XiaoT 出线；B 组选手实力相对较为平均，发挥出色的 Gohome 和 Thank 出线；C 组中 Anas 和 Yellow 实力占优，轻松携手出线。D 组则是名副其实的死亡之组，Suho、Sky、wNv.mayi 和 Syc 最后积分相同，不得不进行加赛，最后同为来自 WE 战队的


XiaoT 在比赛中
Sky 在比赛中
Guangmo 遗憾的获得了第四名，未能前往新加坡
获胜后的 Suho 接受媒体采访
Suho 获胜的瞬间
决赛前的 Suho 思考战术

Suho 和 Sky 晋级。

八强双败赛开始后，状态正佳的 XiaoT 在第一轮对阵 Thank，在非常不利的情况下 XiaoT 翻盘成功，之后他连战连捷，率先进入最后的决赛。今年顺风顺水的 Sky 也是打的得心应手，也进入了三甲。只有卫冕冠军 Suho 显得格外吃力，但在败者组的艰苦战斗中，Suho 还是顶住压力杀了出来，成为第三个进军新加坡的魔兽选手。14 日上午，败者组决赛在 Suho 和 Sky 之间展开，地图为 EI。赛前外界普遍看好 Sky，但谁也没有想到，这盘比赛竟然是 Suho 王者归来的序幕！比赛开始后，双方各自不停的 MF，拉锯中又先后召唤出娜迦进行压制，比赛陷入胶着状态。之后 Suho 升级科技，攀出到大师级熊后立即展开进攻，Sky 边打边退，想凭借操作点掉对方的单位，这时候 Suho 发力了，出色的控制和判断让他先是瞬间点死了 Sky 的娜迦，紧接着他没有给 Sky 任何的机会，又将 Sky 的 AM 点杀，两个智慧型英雄先后阵亡，Sky 只能打出 GG 认输，现场观众为 Suho 的精彩表演献上了最为热烈的掌声。

冠亚军决战开始，XiaoT 是胜者组冠军，只需获得一场胜利便可获得冠军。第一张地图是 TR，这张图对于 XiaoT 使用的 ORC 来说是劣势地图，比赛开始后，Suho 显得越战越勇，将地图的种族优势发挥的淋漓尽致，而且出色的侦察让他数次打掉发现 XiaoT 的分矿，经济上的优势保证了最后的胜利，Suho 先胜一盘，这时候现场的观众才发现，那个恐怖的暗夜精灵之王 Suho 要复苏了！第二张地图是 LT，这是张对 NE 极为不利的地图。然而 Suho 的表现令人震惊，前期的骚扰，中期的部队转型，后期的操作，这就是最优秀的 Suho。虽然 XiaoT 的发挥同样出色，尤其是中期在主家的爆发让观众一度看到了翻盘的希望，但前期的劣势让 XiaoT 的经济几乎陷入崩溃。终于，Suho 的大军接受了最后一场恢复之雨的洗礼，发起了总攻，XiaoT 打出 GG 认输。WCG 果然是 Suho 的福地，继 2003 年和 2004 年之后，他再度卫冕冠军，完成了三冠王的伟业！今年的 Suho 在之前的几个大赛当中表现不佳，一度受到了外界的置疑，但 Suho 用这个来之不易的 WCG 冠军证明了自己仍然是中国最优秀的魔兽选手之一，在此也希望 Suho 和 XiaoT、Sky 能在新加坡打出好成绩，为处在上升期的中国魔兽增加新的发展动力！



WAR3 三甲

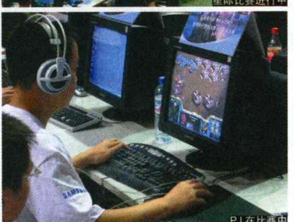

War3 决赛进行时



War3 冠军 Suho


星际三甲


星际比赛进行中


PJ 在比赛中


中国的悲情神族 HK 又一次提前遭遇 PJ

星际争霸

本次 WCG 星际项目的没有设置分赛区，所有比赛都在北京进行。一共有 99 名选手参加了抽签，前三名将参加新加坡总决赛。由于参赛人数众多，赛制采用先单败淘汰决出 16 强，再进行双败淘汰。单败的残酷性在第一场比赛当中就几乎显现了出来，在现场大屏幕的转播下，卫冕冠军 PJ 遭遇到了半职业玩家 SKY.KCG 顽强抵抗。LT 上的地形优势让 SKY.KCG 前期的双矿非常良好的运做，而对出击时机的良好把握让他完全占据了形势上的主动，并利用几次进攻形成了五矿打一矿的局面，就在观众认为这场比赛将爆出本次星际比赛的最大冷门时，PJ 却突然爆发了，优秀的大局观和对局部战斗细节的良好处理让他一点一点挽回了局势，这时 SKY.KCG 错误的选择了在地图


星际冠军 PJ　三连冠的 PJ 傲视群雄

中央同 PJ 的大部队进行决战，PJ 的操作优势在这里完全体现了出来，几道闪电配合着航母，SKY.KCG 的主力瞬间被全歼，PJ 惊险晋级！当然，并不是所有的高手都能像 PJ 这样，国内第一 ZERG，有着极高人气的选手 WYW 就在单败中惨遭淘汰，这让很多玩家在赛后对赛制提出了置疑。

经过小组赛残酷的洗礼后，进入 16 强的基本都是中国星际界的精英，他们在随后的比赛中为观众奉献了多场精彩的比赛。而 16 强比赛采用非 LT 地图让职业选手的优势开始体现出来，最终，PJ、[S.Top].66、[S.Top]Cos、和[S.Top]Storm 进入了四强，四强当中的三名选手来自[S.Top]战队也让玩家不禁感叹[S.Top]的强大。在 14 号率先进行的败者组准决赛当中，Storm 面对 Cos 的攀科技打法稳扎稳打并最终战胜对手，这也让 Cos 这位星际界的慢手大师只获得了星际比赛的第四名，未能继续 2005 年 WCG 亚军的神话。随后进行的是败者组决赛，Storm 在一张半岛图上对阵 66，虽然最后负于对手，但在比赛中的几个亮点也让玩家认识到，Storm 并不是只靠运气就拿到了一个新加坡总决赛的名额。最后的决赛不出意外，66 在比赛中虽然大胆采用新战术应对 PJ 的航母，但对进攻时机的把握还差了火候，中国星际第一人 PJ 令人信服的拿下了比赛，顺利卫冕，和魔兽项目的 Suho 一样，PJ 也完成了自己在 WCG 星际项目上的三连冠！

极品飞车

赛车游戏越来越受到广大玩家的欢迎，其激烈的对抗性也引起了国际性大赛的关注，继 ESWC 将 GT4 列为比赛项目后，今年 WCG 也将《极品飞车：地下车会 II》列为了正式比赛项目。这款游戏在中国有着极高的人气，事实上游戏也确实非常棒，它把赛车的个性化改装与优秀的赛道设计、颇具挑战性的对手，以及高品质的图像效果结合到了一起。但是作为一款竞技游戏，极品飞车在比赛规则上还很不完善，在今年的比赛当中，我们可以看到很多因为规则而引起的问题，希望有关方面尽快将游戏规则完善，促进这个新兴的项目健康的发展。

这次 WCG“极品飞车”比赛的冠军是 CEG 北京代表队的职业选手高男，亚军和季军分别为王雨霆和彭舒获得。在极品飞车这个项目上，中国选手的水平并不占优，这从前段时间举行的中港对抗赛上就可以看出，我们也希望他们能在新加坡有所突破。


极品飞车冠军高男

FIFA2005

不知不觉间，EA 的 FIFA 系列作品已经伴随我们走过十年。而在五年前，韩国 ICM 公司和三星电子的大力运作让 FIFA 加入了 WCG 的大家庭，成为了电子竞技的比赛项目。随着 FIFA 系列每年新版本的出现和 WCG 荣誉的吸引力，全世界 FIFA 游戏的热潮一次次的升温，玩家们通过网络互相切磋，水平飞快的提高。本次 WCG 比赛 FIFA 项目依旧吸引了大量玩家的参与，而众多 FIFA 的老玩家像陈迪（Cndi）、林晓刚（Windboy）的回归让 WCG 的赛场上有了一种怀旧的味道。

经过单败淘汰和 16 强双败，张曦、张鹏和李君分别获得 FIFA 项目的前三名，拿到了参加新加坡总决赛的资格。其中李君的晋级最为惊心动魄，在决定赴新名额的败者组准决赛中，李君在比赛结束前一秒打入致


FIFA 冠军张曦
FIFA 三甲
现场大屏幕在转播决赛


著名选手FIFA杨树超在比赛中 李君安慰失落的对手 张曦和李君接受本刊记者采访

胜一球，让朱晔含恨败北，赛后李君非常有风度的安慰有些伤心的朱晔，这也让现场的观众看到了电子竞技当中的体育精神。

决赛后，张曦和李君这对好朋友也接受了本刊记者的采访。张曦和李君提到虽然FIFA发展到现在仍然有着这样那样的不足，但是FIFA的确在过去十年当中为足球游戏玩家带来了无穷的乐趣和惊喜，而且FIFA的前辈选手多次在国际大赛中当中获得冠军，为中国电子竞技获得了荣誉，他们这一批FIFA选手将继续为中国FIFA奋斗下去。在访问的最后，两人对本刊持续进行电子竞技的正面传播表示赞许，并祝愿本刊越办越好！

综述

一年又一年，无数人为低谷中的电子竞技奋战，有的人离开了，更多的人加入了进来，不变的就是在WCG焰火燃起的瞬间，我们为电子竞技所升华。戴着电子竞技奥运会的耀眼光环，WCG迎来了六岁生日。在赛事日益增多的中国，老字号的WCG依然具有极大的吸引力，众多选手依然把WCG冠军当作电子竞技的最高荣誉，比赛的含金量也非常高。在过去的六年里，WCG用“BEYOND THE GAME”的电子竞技理念潜移默化的改变了中国玩家的思想，WCG本身也经历了从创建品牌到稳固的市场定位的过程，可以说是WCG带动和促进了中国电子竞技的发展。随着各种大赛陆续登陆中国，面临激烈竞争的WCG也开设了季前赛和联赛等，希望稳固自身领导地位，这些举措将意味着WCG在中国市场运作战略上的巨大转变，但究竟能不能取得成功，还需要时间来证明。


大会主持人段暄

转播现场比赛的小型液晶屏

文章的最后，不得不再次谈到关于电子竞技的传播问题。缺少电视转播，使得电子竞技丧失了最为重要的盈利模式和推广手段，拿这次WCG来说，三天的观众加起来也不过两三千人，这样大规模的赛事，仅靠现场的传播促进电子竞技理念，几乎是没有什么效果的。好在今年一些大众媒介和体育媒介如《南方都市报》、《体坛周报》等开始介入电子竞技的推广，但依旧不能改变电子竞技传播无力的现状，电视媒介仍然是电子竞技发展最重要的力量。■（文/Magicboy）



WCG名人堂T恤 现场售卖的纪念品 现场的电子竞技文化墙 现场的赛程表
现场观众 现场的媒体记者 选手比赛区
所有获奖选手合影

RedBull 红牛

红牛CEG情感征文选登

我爱你，和它有关

文/EvilEDEN

比赛终于结束了。听到CEG反恐赛场总裁判宣布我们胜利的消息，我摘下耳机如释重负。抬眼看去，菲在观众席上又蹦又跳，激动得活象她得了冠军。

菲的激动是有理由的，她除了昨天死缠白赖地要我今天带她到CEG反恐比赛现场观摩，还威逼利诱我——今天我进赛区前她硬塞给我两罐红牛，说是她特地给我买的、虽然红牛是这次大赛的赞助商，但更因为是她亲手买的，我才能赢了今天这次CEG反恐赛。还说红牛富含营养成分，能够“补充能量，消除疲劳”，特别适合我这样高强度“作战”的CEG选手……菲喋喋不休，搞到我要抓狂。

现在我赢了……

认识菲，是在两个月之前。当时我手里拿着一堆有关CEG和CS战术的资料，正在胡同口转悠，她开着飞快的红色polo赶着去打篮球，嫌我挡道，便从车里抽了一个空的易拉罐，狠狠地把我的屁股砸了一下。我当然不是常人，我没有跳到一边，只是原地站着回头看是什么东西砸了我。于是她只好急刹车并与我怒目相对。就那样，我们就认识了。她是个CS迷，要不是我手里一堆CS相关的资料吸引了她，估计就她的脾气，那天我就要倒大霉了。

不过跟菲和平相处地认识了，对我来说也不是什么幸运的事。知道我是“CS高手”以后，我总被拉做陪练。陪练的意思就是她在电脑上玩CS，我得在一边看着，进行“指导”。这个差事其实是一种煎熬。因为她是个超级菜鸟，经常干那种全场就她一个人活着，而她们队已经输了的事。其他比如自己扔了闪弹把自己晃瞎了然后被敌人蹦了、冲着敌人开了无数枪都打在墙上然后被敌人一枪暴头的事都已经是小意思了。我每次看到这些只能对着墙壁暗自悲愤。

只有一件事，菲学得比较像“CS高手”。那就是——喝红牛。我向菲推荐红牛后，她练习的时候都要来上几听。每当菲的CS水平有所提升的时候，她总摆出谬论来：她说她本来水平就很高，只不过没喝红牛之前容易疲乏，影响发挥，因而才显得没水准，跟我的指导没啥太大关联！这把我气得差点吐血而亡。不过，菲身上真的有一种顽强不认输的“牛”劲儿。她的努力、她的投入、她的付出，只有我一个人知道，我看到她因为总是练不准枪法气得直掉眼泪；而她的乐观、她的坚持也让我深深感动。失败了之后，菲总是抓起她的宝贝红牛狠狠地喝一大口然后继续练习。菲总是对我说，一定要把自己喜欢的事情做到最好。

没事的时候，菲常来我家把我的猪窝整理得井井有条；不高兴的时候，菲也会跑过来找我，哭得一塌糊涂，让我心疼的不行；郁闷的时候，我也常跟菲一起喝酒，聊天，天南海北地吹牛皮。

说实话，几天不见菲我还会，想她。

我在座位上坐着，看着菲的雀跃，看着手里的红牛易拉罐，我想，我什么时候开始喜欢菲的？也许从第一天被她砸到的时候就开始了。■

后备英雄

——沙 2 混战中的中坚

普遍来说，混战是如今 CS 玩法中参加人数最多的一种，而在所有地图中，沙 2 无疑也是其中收视率最高的一张。对于一些技术中等偏下的 CSER 来说，如何更好的利用地图和队友的掩护，才是他们首先考虑的事情，而绝不是枪法。

匪——欲速则不达

作匪进攻时，沙 2 的地形对他们是不利的，尤其是对耍单的匪来说，那么我们怎么利用地图呢?

1、B 点

首先是如何进攻 B 点，以下的条件是必备的：进攻的队友必须保证 2 人以上再跟随前进；确保观察 CT 防守的形式。也就是说，当前两个 T 进 B 区后看动向，如果是互有死亡那么就冲出去，如果看到 AWP 把队友放倒，那么立刻逃跑；进入 B 洞后一定要先观察底洞那边是否有 CT 爬上来，千万注意那些送来 300 大洋的人（这些 CT 对自己的枪法比较信任，所以明智的方法是由 T 家到 B 洞这个距离要走在第 2 位，也就是说，前边有人给铺垫，接着我们捞战绩！）。

如果发现 T 只有 1 人或没有一个进攻 B 点的，那么我们就要考虑是否要在 B 上下工夫。如果玩家 AWP 不错（图 1），那么在 T 家远观 B 洞，则可以获得很好的效果，因为在混战中，总有傻冒 CT 在 B 里按捺不住冲出来。当然，如果要蹲点，就要在 B 洞外侧的箱子后边（图 2）蹲（一般人都有这个毛病，就是在 B 洞里出来到 T 家很注意左右两边，之后便放松了警惕，B 洞外侧的箱子后边往往很少观察，也是阴人的最佳地点）。



图 1、B 区外阴人的位置

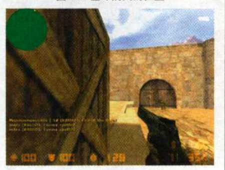


图 2、断后！打死冒失鬼

B 区进攻时尽可能的不要下底洞，原因：1 容易遭到 CT 伏击；2 容易遭到小路方向雷击；3 没有什么太大作用（CT 小路出来第一眼看底洞，中门出来也要看……）。

2、中门



图 3、进攻小路时跳起

中门进攻主要围绕着小路进攻为主，有时也是混战中 T 的进攻重点，往往小路进攻都是成堆成堆的冲进去，那么我们怎么安排自己的行动路线呢?

首先选择进攻小路时，至少有 50% 的匪打算进攻小路，那么你的站位是在第 3 位或第 4 位最为保守，注意，在经过中门时要跳一下（图 3），千万要跳一下，因为中门可能会有 AWP，他们往往不会打前两个人而做欲瞄，而你的位置刚好是他放枪的时候。

之后进攻小路，到达近点时至少有 1 个人已经交火再冲上去，保守打法则需要两个人。上到小路后，对面有可能是 AWP，也有可能是 M4，这就需要不怕死的队友帮忙挡枪，随后你跟上，前边至少有 2 个人已经露在对方枪管子下再冲过去。

3、A 门

这个位置是进攻的多发地带，首先，我们 T 家这个方向守住 A 门，往往会有 AWP 瞄准这个位置。所以大可不必担心，至于阴人的位置，最好选择 A 门墙角靠前，也就是说你的位置到 A 门墙角的位置大概可以站 2 个人，与 A 门形成 120 度角（图 4）。之后的事情就是听声音，判断对方位置，至少从 A 门里出来总要能听到吧?打死一个后对门穿射，之后逃跑。

当听到 A 门外边的枪声响起，这说明小路已经攻了上去，要再等一会，大概 10 秒左右的时间，对方仍不进攻，此时我们再冲出 A 门，坐收鱼翁之利。



图 4、卡住 A 门

警察——将防御进行到底

作为防守方，首先要看全体防守的重点在哪里，买枪过后看防守就是这个道理。

1、经济局

遇到了自己手头没有钱时，建议买一个轻甲，之后跟随大部队前进。如果：
①大部队走进 A 门方向，只有两种可能，遇到敌人我们死几个，但是主力未被消灭，如果你眼疾手快，肯定能拿到一把好枪，也许是 AWP。另一种可能则是将对方打死（图 5），T 门迅速撤退，这个时候就要第一个冲过去拣枪，此时应该遭到对方的手雷袭击，很显然，买的轻甲这个时候起了作用，保你不死；
②大部队走 B 时，也只能遇到两种情况：B 点狭路相逢（图 6），只要我们不冲过去送死，拣到枪还是很容易的（T 会回撤，除非对方认为你们太菜），另一种是 B 点未遭到进攻，把自己的位置排在第 3 位，也就是说，前两个人进 B 洞安全后，我们跟随。
③这是一种冒死打法：买一颗烟雾弹，扔向中门后立刻进去，躲到箱子后边等待时机（图 7）。注意小路的声音，如果中门有 T 出去，也不要管，看到底洞有 T 立刻逃出中门，我们的目的是当 T 的进攻重点放到了小路时，我们包抄过去。注意：仔细判断声音的位置，要有一定的经验；出击时要掌握好时间，切勿急躁。最后一点便是天意的安排了。



图 5、等着拿枪（- -!）



图 6、B 点的对枪防御位置



图 7、中路经济局时的位置

2、防御

对于我们技术上无法硬碰硬的 CSER 来说，防御的重点应该放到 A 点，多数的 CT 会跑到 A 门的位置，那么，我们的防御就选择在 A，不要着急，等待时机再跟随部队突破，倘若突破不了，那么只好在 A 门洞里阴人。

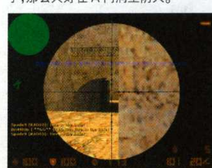


图 8、小路有人守时远点偷袭中门

如果小路和 A 门都有警察防守，那么，我们可以架起 AWP 在 A 点下破处瞄准中门（图 8）。这个位置往往被忽视掉，因此很有优势。

总结

其实对于这张混战地图，最重要的就是不要盲目行动，要有节奏，有计划的展开攻守，这样我们的战绩便会有很大的突破；再有就是不要做冒失鬼，永远把自己处于可进可退的状态最为理想。相信不久，技术一般的你也会在其他 CSER 的印象中，出现一个“神”字。■

〖图文提供：CEG 上海电子竞技俱乐部〗

古老的王者归来

大家都知道 Sweet 是全世界出名的不死天皇。可是，很少有人知道，Sweet 在 ROC 的时代，曾经也是暗夜精灵的王者。在 IGE solo 的比赛中，Sweet 面对最近近乎无敌的 Moon，充分发挥了自己的战术和意识，使用自己古老的种族暗夜精灵，和一个现在不常见的战术来决战。高手毕竟还是高手，即使这么久没有用了，依然还是有当年的风采。呵呵，废话不多说了，让我们赶快进入正题。

比赛的地图是大家所熟悉的 Twisted Meadows，Sweet 出现在两点钟的位置，Moon 则出现在 Sweet 的对角，即 8 点钟的位置。Moon 采用的是正常的暗夜开局，祭坛 -> 月井 -> 战争古树的开局。而 Sweet 在放下祭坛和月井后并没有急着放下战争古树，而是等木头到 160 后，同时在基地放下了猎手大厅和战争古树。



Sweet 使用双兵营暴女猎手的开局。双方的英雄都在第一时间走出了祭坛，Moon 这边是恶魔猎手，而 Sweet 则选择了月亮女祭司。Sweet 针对 Moon 的恶魔猎手的魔法燃烧，选择了一个不需要魔法的英雄——月亮女祭司。首先升级技能是强击光环，单枪匹马的就冲去 Moon 的基地里骚扰。



面对升级了法力燃烧的恶魔猎手，Sweet 的月亮女祭司的第一技能选择了光环

而此时，Moon 的一个小精灵发现了 Sweet 偷偷的在 12 点钟的位置种下的一棵战争古树。恶魔猎手迅速带着 3 个 ACMM 赶往战争古树的所在。哪知等到赶到的时候已经晚了一步，刚刚拆到黄血的战争古树建造完毕，一巴掌打得恶魔猎手掉头逃跑。



此时 Moon 的家中如往常一样，正在升级远古之树。而 Sweet 在赶走来犯的恶魔猎手后，月亮女祭司顺便跑到家门口的超市逛了一圈，买了个显形之尘，购物完的女祭司 MM 带领 3 个女猎手正好撞上在 Moon 家门口商店练级的恶魔猎手。短暂的交锋的结果是 Moon 损失了一个 AC 后，红血的恶魔猎手带着剩下的 ACMM 落荒而逃。



这个 Creepjack 的结果就直接导致了 Moon 的恶魔猎手在中期没有足够的等级去对抗月亮女祭司

女祭司 MM 在赚得了一点小便宜后并没有乘胜追击逃跑的恶魔猎手，而是带着几个女猎手在商店门口等着恶魔猎手的出现。果然，不一会而恶魔猎手又探头探脑的走出了基地，身后跟着 6 个 ACMM。然而早已等候多时的月亮女祭司带着女猎手姐妹们突然杀出，将试图继续 MF 的恶魔猎手又赶了回去。尽管后来恶魔猎手又纠集了兽王卷土重来，树魔首领身上的重生十字章还是成功的让女祭司 MM 给抢了去。



没能抢到宝物的恶魔猎手更是将身后的几个 ACMM 也暴露了出来，我们的女祭司 MM 果然不负野蛮女友的称号，带着一群姐妹们又是一阵砍杀，两个贫血的 ACMM 倒在了女猎手的月刃之下。将恶魔猎手逼回家去后，女祭祀 MM 带着姐妹们开始 MF 自家门口的商店。将 MF 完得到的一个魔法石卖掉后，在商店换来了一个群加卷轴和一个防御卷轴。此时此刻，受伤的女猎手们已经在月井边恢复了健康，而攻城用的弩车也建造完毕。进攻的时机已经成熟，月亮女祭司带着混合着女猎手，弩车以及 4 个小精灵的部队开始浩浩荡荡的杀向 Moon 的基地。



待女祭司带着大部队杀到时，另外一边的恶魔猎手还在带着部队忙着 MF7 点处的分矿。看到大军压近，恶魔猎手知道情况不妙匆忙念起了回城卷轴。此时一边是 9 个女猎手，2 辆弩车，4 个小精灵和一个 3 级月亮女祭司，另外一边是两级恶魔猎手加两级兽王加 9 个 ACMM 以及 1 个小鹿。惨烈的战斗即刻展开，面对女猎手海加弩车的野蛮式推进，即使是在 Moon 的完美操作下兽王和大量 ACMM 仍然相继阵亡，而月亮女祭司身后的小精灵们也开始忙着化身为远古守护者。尽管利用家里的古树拍死了好几只女猎手，当月亮女祭司身后的远古守护者站起来的时候，Moon 知道，现在的形势已经很严峻了，毅然将家里的古树爬起来也冲入前线。



已经放弃基地的恶魔猎手只得带着刚刚复活的兽王以及仅剩的 3 个 AC，1 个小鹿去 Sweet 家里寻找翻盘的机会。最终，6 个女猎手加一个 5 级月亮女祭司的组合占据了压倒性的优势，随着恶魔猎手的倒下，Moon 打出了 GG，Sweet 取得了比赛的胜利。



小编点评：

整场比赛 Sweet 的意图都执行得很彻底，那就是压制、压制再压制，最后利用初期强大的女猎手在对方部队未成型前配合小精灵的 Tower Rush 推掉对方。毕竟 Sweet 现在的主族不是 NE，在对 NE 的使用经验方面肯定与 Moon 是有差距的，在后期的应变中，与 Moon 相比肯定会有不足。所以，Sweet 大胆的使用了这个战术。整场比赛下来，Sweet 的主基地一直是一级，使用单英雄月亮女祭司，和双战争古树出女猎手的打法。这个打法的特点就是前期的优势大，兵多，而且攻击力高。尽管前期 Sweet 试图通过将战争古树建在基地外面来隐藏自己双战争古树暴女猎手的战术，然而从压制到 MF，再到 RUSH 之间一气呵成的完美衔接，使得 Moon 不但没有占到任何便宜而且还损失了初期宝贵的兵力。战场上的主动权一直被 Sweet 所掌握，这便为最终的胜利埋下了伏笔。而最终的决战，Sweet 更是孤注一掷地带上了家里的小精灵对 Moon 坚决的进行 Tower Rush，一举奠定了胜局。可见果断的采取强硬的打法有时候也能够取得不错的效果。■





咆哮战舰

■提供商:空中猛犸(CP)/空中网(SP) ■类型:动作 | AC |
■适用机型:Nokia S40/S60 ■购买方式:移动"百宝箱"下载





一艘巡洋舰在太平洋某处正进行例行的巡逻任务，突然刺耳的警报声打破了先前的平静，世界又一次陷入了危机，而我们的故事也由此展开，在接下来的时间里究竟能不能把世界从灾难中拯救出来，就要看你的了！《咆哮战舰》是一款由空中猛犸自主研发的战争射击类游戏，它从战争游戏角度满足了玩家的救世欲望。游戏采用的是主视角，凭借精良的装备、细分的难度等级来吸引手机游戏玩家。■



沙漠风暴之烈火战车

■掌中米格(SP) ■类型:动作 | AC |
■适用机型:Moto E398 等多机型 ■购买方式:移动"百宝箱"下载





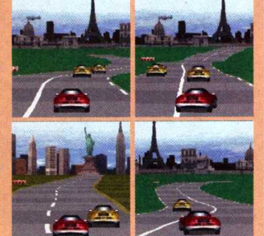


在一望无边的沙漠上，玩家需要驾驶着烈火战车，穿梭于枪林弹雨之中，与驾驶着各种先进武器的敌人作战。本作非常像早期的纵版射击游戏，非常适合在手机竖长的屏幕上表现，而游戏简单实用的操控方式也非常适合手机玩家在零散时间体验火爆的战斗乐趣。■



Lotus 锦标赛

■提供商:我玩网(SP) ■类型:竞速 | SP |
■适用机型:Nokia S60 ■购买方式:移动"百宝箱"下载



在巴黎、纽约、东京三个浪漫之都，一场速度与激情的碰撞出现在这三个城市的数十条各具特色的跑道上。三辆高贵、奢华与野性的莲花跑车，让每一位酷爱挑战的选手都心仪已久。而你唯一的思维只需要停留在车与车的竞技中，以最快的速度超越时间的脚步，击败所有其他选手，赢得每一轮比赛，从而顺利解锁下一跑道。■

疯狂派对

■提供商:掌中米格(SP) ■类型:动作 | AC |
■适用机型:Moto E398 等多机型■购买方式:移动"百宝箱"下载

即使是圣诞老人，也会遇到大麻烦哦——他的小帮手丢失了全部圣诞礼物，赶紧帮助圣诞老人在小坏蛋杰夫和马莉之前，找到并且收集放在10个不同位置上全部礼物包裹。当这些坏孩子偷走礼物包裹时，你能通过向他们投雪球取回它——同样的，当你携带着礼物包裹时，杰夫和玛莉也将向你投雪球以夺走你的礼物。在游戏中寻找雪人，它会给你一些特别的信息哦。■











魔法石

■提供商:我玩网(SP)/Real Networks(CP) ■类型:策略 | ST |
■适用机型:Nokia S60 ■购买方式:移动"百宝箱"下载







一颗颗奇形怪状的魔法石代表了一个个美丽的愿望，从天空中坠落。如果您希望梦想成真，就让它们找到合适的位置，碰撞出幸运的火花，让您的愿望一一实现吧！玩家只需要控制闪闪发光的魔法石左右移动，并给它们找到合适的位置降落，产生三个或三个以上的同色系列，魔法石就会释放自己的魔力，在您的许愿中飞散哦。■



女娲传说

■提供商:岩浆数码(CP) ■类型:角色扮演 | RP |
■适用机型:Moto E398 等多机型 ■购买方式:移动"百宝箱"下载







这是一个强调动作的角色扮演类游戏，玩家要扮演女娲不断完成一系列任务。游戏采用传统的迷宫形式，路途中有很多怪物，打赢怪物可得经验和各种宝石。如果被怪物打败，会丢失一些物品、金钱和经验，之后则会在复活点复活，并拥有一段时间的无敌状态。每升一级，系统还会分配给玩家一些属性和魔法点数，赶紧去体验这个中国神怪主题 RPG 吧。■

（文 / 手机狗）

拇指教室

MobileSkill 05.09

文／手机梨

在“拇指教室”的前两节课中，我们分别为大家介绍了手机的系统管理工具和音频工具。从本期开始，拇指教室将不再拘泥于某种类型的软件介绍，力争为广大移动平台玩家带来更丰富，更酷炫的掌上体验。

MapView GPS



MapView GPS 是 Symbian 平台著名的 GPS 地图软件，凭借众多的功能和良好的稳定性，受到了国内外众多专业手机网站的高度评价，更何况它还是一款纯粹的免费软件呢！MapView GPS 的主要特点如下：

1.支持用户自创的地图，支持 *.plt、*.wpt、*.map、*.names 多种地图格式；

2.完全支持地图的快速缩放和定位，提供缩略图查看选项；

3.提供地图查询、路线设置、旅行计算器和指南针等实用功能；

4.全面支持 GPS 定位功能（需有额外的 GPS 设备支持）。

作为喜爱旅行的你，拥有这样一款小巧实用的软件将会让旅途更加方便。当然，也许你会因为没有 GPS 设备而产生放弃的念头，但目前网络上已经有众多 DIY 高手制作出的国内外各大城市的详细地图，大家可以在 www.playgamer.com 论坛的掌中 PLAY!板块相关置顶贴中寻找该软件和地图文件的下载链接。

SOTI Pocket Controller

SOTI Pocket Controller 是一款 Smartphone 用户必备的 3 in 1 远程管理工具。Presentation 工具可以让用户在 PC 端控制使用你的 Smartphone；Productivity 工具则可让用户使用 PC 端的输入设备来实现 Smartphone 信息的快速输入；而 File Synchronization 则提供 PC 端和手机端的同步。SOTI Pocket Controller 的主要功能如下：

1. 可对一台或多台 Windows Mobile 系统的便携设备进行远程控制，支持有线（数据线）、无线（蓝牙）等多种连接方式；

2.具备良好的保密性，支持用户帐号创建、管理和管理员多级权限设置；

3.支持 Skin 换肤功能，用户可随心选择心仪的主题面板；

4.强大的任务管理系统，提供详细的进程管理和查阅功能；

5.支持屏幕捕捉和打印。



XCPUScalar



Windows Mobile 操作系统上著名的超频优化工具，拥有良好的超频性能和稳定性。XC-PUScalar 会根据用户手持设备的 CPU 类别和频率给出合适的超频范围供用户选择。非常适合 PPC/Smartphone 的模拟器玩家——超频后进行 3D 游戏和模拟器游戏会得到明显的速度提升，强烈推荐有兴趣的 PPC/Smartphone 用户一试！XCPUScalar 的功能和注意事项如下：

1.智能化自动调节超频级数，支持最低比例为 5%的自动超频；

2.提供降频功能，可有效节省设备的电力消耗，延长待机时间；

3.显示超过 500MHz 的 CPU 频率功能（Show Frequencies Over 500MHz），官方提醒用户慎用此项功能，较老产品最好不要开启，否则非常容易造成设备死机、重启现象，严重的可能损坏 CPU 芯片；

4. 软件使用中建议大家开启 Options 选项中的 Apply Screen Flicker Filter 功能，可有效减少因超频带来的屏幕抖动现象，另外配合 Advanced 选项进行设置能带来更为理想的超频效果。

NotePader

基于 Symbian 操作系统 UIQ Series 界面（索尼爱立信的 P 系列手机和 Moto A925 等手机便是基于此界面），NotePader 是一个功能强大且实用的文字编辑工具。该软件为共享软件，需要注册才能使用全部功能。其主要特性如下：

1.提供文字的预读取功能，支持剪切、复制和粘贴操作；



2.可任意对文字进行缩放、更换字体等操作；

3.优化文字的编码和内存的管理，提供 PC 端工具供用户在 Windows 中进行文本修改；

4.支持语音开启软件，并提供强大的分段选取功能。

SkinEditor

Symbian 操作系统下最常用的桌面皮肤编辑软件，用户通过它可以制作出非常精美的个性化图标，让手机界面更具原创性。SkinEd-itor 的具体应用包括以下几个方面：

1.Launcher：此选项提供更换主题背景图片功能，并支持主题颜色、字体颜色、按键颜色的前后景设置；

2.Custom Icon：很明显，此功能是为用户替换不喜欢的程序软件图标而量身定做的。以替换 RealOnePlayer 图标为例，进入 Options/New icon/Icon for 选项，选择 RealOne 程序，然后进入 Options/New icon/I-con 选项，选择已准备好的替换图标文件位置，在 Options/New icon/I-con mask 选择相应黑底图标便可完成图标的替换工作；



3.*.skn：Skin Editor 创建的专用皮肤文件格式，方便管理、修改和删除，并支持蓝牙、红外和电子邮件进行发送。

好了，本期的拇指教室就到此结束，如果有什么意见或是建议，欢迎大家登陆 www.playgamer.com 论坛的掌中 PLAY!板块交流！■

大块头有大智慧

诺基亚 7710 移动多媒体终端

各位读者对 2004 年 4 月"游戏科技"中介绍的诺基亚 7700 应该还有印象，虽然这个标新立异的东东最终没有正式上市(7700 也是笔者记忆中第一个没有正式上市的诺基亚手机)，诺基亚的工程师们却最终给我们带来了更大的惊喜，这就是本月 PLAY!LAB 将要为大家介绍的诺基亚 7710 多媒体智能手机。

7700 壮士未出身先死

2004 年，诺基亚曾将 7700 称为"移动多媒体设备"，号称是在传统手机领域最接近数字音频广播(DAB)的设备，由此可见 7700 的定位在多媒体方面。7700 外型近似同门 N-Gage，重量达到 183 克，配备有 33 万像素 CMOS 摄像头和 64K 色超大 TFT 触摸屏（分辨率达到 640×320 像素)。除了普通的音乐播放、FM 收音机和 XHTML 网页浏览等功能，7700 更是胜任大多数的多媒体文件播放，同时高达 64MB 的内置存储空间加上可以通过 MMC 卡扩展的设计，更增强了 7700 的移动多媒体播放性能。然而，由于诺基亚认为 7700 提供的主要功能之一——用来播放基于 DVB-H 网络的移动电话视频流播放器 SU-6，并不适合当时的移动数据服务市场的大环境，换句话说，就是 7700 的设计过于超前。加上 7700 过于另类的外观设计并未获得市场的认可，诺基亚不得不黯然取消了 7700 的上市计划。


Nokia 7700

然而，诺基亚当然不会浪费 7700 身上诸多的出色设计，于是在今年，推出了 7700 的后续机型，也就是本篇文章的主角，诺基亚 7710。


Nokia 7710

大块头 强配置

诺基亚在 7710 的外观上可谓颇费心思，既彰显了 7710 的尊贵本色，同时不失时尚前卫。7710 整体采用偏蓝的银灰色，方向控制键和其他 5 各功能键采用不对称设计，分布在屏幕左右，使得机器整体非常具有数码味道。与前代产品 7700 一样，7710 采用了横版宽屏的设计思路，分辨率高达 640×320 像素的 64K 色 TFT 触摸屏占据了机身正面大半面积，屏幕的左侧依次是五维导航键、功能表和菜单键，右侧则为缩放、切换和后退键。通话和挂断按键被安排在了机身的上侧，同时这里还提供了一个录音功能键，充电和耳机接口按照诺基亚的惯例，被安排在 7710 机身下侧。7710 配备了触笔进行手写操控，触笔插槽被安排在机身的右下方，亮银色的笔头让人很容易识别。在 7710 的背面，诺基亚安放了 130 万象素的 CMOS 摄像头，此外"NOKIA"的 Logo 也让人印象深刻。


7710 顶部的录音、通话和挂断按键


7710 机身下放的充电接口和 Pop-port 耳机 / 数据线接口

7710 的体积为 128mm ×69.5mm × 19mm，比起一般的手机略大，但是不觉笨拙，189g 的重量也让 7710 拿在手里有非常踏实的感觉。配合这个"大家伙"，诺基亚提供了容量达到 1300mAh 的 BP-5L 锂电池，可支持长达 7~9 天的待机时间和最多 12 小时的连续通话。扩展存储方面，7710 采用了诺基亚手机常见的 MMC 卡槽（最大支持 512MB)，标准包装内附赠一张 128MB 的 MMC 卡。


7710 配备了 130 万像素 CMOS 摄像头


7710 的电池、扩音器和 MMC 卡插槽

新平台 新感觉

7710 作为第一台采用 Symbian 7.0S 操作系统 Series 90 界面的上市手机，在众多方面方面开创了 Symbian 手机的先河。7710 提供了对微软 Office Word 和 Excel 的显示和编辑修改支持，同时也让 Symbian 智能收集首次支持了微软 Office Powerpoint 的显示功能。此外，支持 XHTML 网页全屏幕浏览，大大增强了 7710 的移动咨询获取能力，笔者就成功在 7710 上更新了自己的 Blog。和 Series 60 界面手机一样，7710 的菜单采用了图标式显示，为了方便用户，其还提供大、中、小三种型号的图标可供自由切换。屏幕下方还配备了快捷工具栏，用户可以方便的设定和使用各项常用功能。作为一款高端的 Symbian 手机，主题模式显然必不可少，7710 不仅提供内置主题，同时用户还可以到相关网站下载自己喜欢的主题，让手机界面更具个性。说到主题，就不能不谈情景模式。7710 的情景模式可谓独具特色，不仅具备了诺基亚高端手机特有的"飞行模式"选项(关闭所有无线通讯功能，能在飞机上使用手机的 PDA 功能)，还提供了定时切换模式功能，用户可以方便的设定所使用模式的结束时间，可谓贴心之至。双时钟显示功能显然是为那些经常出国的商务人士量身定做的，用户可以在本地时间、时区设定完毕后，任意查询任何时区各个国家和地区的时间。



7710 的桌面图标可以更改大小

7710 的电话拨号界面

听、看、玩 一个都不能少


7710 的音乐播放界面

虽然诺基亚仅为 7710 配备了最高 24 和弦的铃声，不过对于这样一台支持众多音频格式的手机来说，和弦铃声并不重要。得益于隐藏在机身后盖下的立体声扬声器，7710 的铃声效果非常优秀，不仅层次感足、音质好，同时音量也非常饱满，不会让人有听不见的感觉。

7710 使用了诺基亚音乐管理器(NAM)来管理、播放音乐文件，支持 MP3、AAC、RealAudio、WAV、MIDI 和 AMR 等音频格式文件。而那些喜欢听 MP3 的 Symbian 手机用户，也终于可以摆脱单声道的噩梦了，7710 可以让你欣赏到音质不俗的立体声 MP3。笔者通过随机配备的 Pop-port 接口耳机进行了试听，得出的结论是 7710 的 MP3 播放音质基本接近主打 MP3 播放的同门——诺基亚 3300 和 N-Gage。不过，7710 不支持普通接口的耳机是一个较为令人遗憾的地方。







7710 上的 MD 模拟器

内置 FM 收音机是许多诺基亚手机的标准配置，7710 理所当然的也提供了此功能。不过，作为数字音频广播设备，7710 的收音机可不同于普通的 FM 收音机，它不仅可以收听到普通 FM 电台，还能够通过 GPRS 收听网络电台——更令人兴奋的是，7710 还能够观看数字广播视频流！

本地视频播放方面，7710 内置了最新的 RealPlayer For Symbian 播放器，支持 MPEG4、H.263 和 Real Video 格式视频的全屏回放。得益于 7710 那 640×320 分辨率的超大屏幕，全屏模式下的播放效果颇为惊人，饱满的画面加上出色的音效宛如一个小型家庭影院，让人心动。经过多次的播放对比，笔者强烈建议用户 DIY 视频时选择 15FPS 的帧数进行压制，这样能带来最为流畅的播放效果。当然，由于 7710 并不是标准的 4:3 屏幕，所以全屏播放时会出现细微的黑边，倒是颇有点 16:9 的感觉，或许这也算是诺基亚的一个精心的设计吧。

说到"看"，当然不仅仅包括视频播放，7710 图片浏览的功能同样强大。7710 支持 JPEG、WBMP、BMP、MBM、PNG 等格式图片和静/动态 GIF 的显示。同时，7710 还内置专用的图像编辑器，提供剪切、缩放、旋转和添加文字等简单实用的功能，方便用户随时改造出一张心仪的美图！




7710 上可以运行 Flash 游戏

"听"和"看"都说完了，下面该说到"玩"了。7710 不仅支持大量基于 Series 90 的 SIS 游戏和普通 JAVA 游戏，著名的智能手机/PPC 平台 MD 模拟器 Picodrive 也适时的推出了 Series 90 版本，且游戏效果非常出色！因此，7710 可供选择的游戏可谓非常之多，配合其巨大的屏幕，玩家的移动游戏体验堪称不俗。值得注意的是，除了以上这些游戏，得益于 7710 内置的网络浏览器中嵌入的 Macromedia Flash 6 的播放插件，用户不仅能在浏览网页时欣赏到更多的 Flash 动画，而且给玩家带来了一个直接的好处——运行 Flash 游戏！用户只需将游戏的 *.swf 文件传输到手机或 MMC 卡中，找到相应路径打开即可在旅行途中或者下班路上玩《打企鹅》这样的经典 Flash 游戏了！

手写也疯狂

Series 90 界面的重要标志就是屏幕手写输入，作为诺基亚手机的第一个吃螃蟹者，7710 的屏幕手写系统让人颇为关注。诺基亚本次一改以往手写输入手机采用的全屏手写方式，而是使用了窗口手写：手写窗口中间为手写板，右边则是语言切换按键，提供简/繁体中文、英文、数字、标点符号等多种输入法。在手写识别速度方面，7710 提供了五档调节，用户可自行选用适合自己的档位。经过实际的手写测试，7710 的表现不俗，除了少数文字需要放入待选框进行选择确认之外，绝大多数的输入都能够轻松的识别。

拍摄、数据传输和管理


用 7710 拍摄照片

7710 的 130 万像素 CMOS 摄像头支持最大分辨率为 1152×864 照片的拍摄，并提供多达 20 级的对比度和亮度调节功能，支持 2 倍数码变焦，同时提供高、中、一般等 3 种照片质量可供选择。经过实拍测试，7710 在光线充足的情况下拍摄效果良好，在暗光状态下表现稍差一些，不过总体感觉令人满意。除了拍摄照片，7710 还支持分辨率为 176×144 像素的 15FPS 3GP 格式有声视频的拍摄。在存储空间足够大的情况下，7710 能够不限时拍摄视频。

数据传输方面，7710 可通过内置的蓝牙和 Pop-port 接口同电脑进行数据交换。经过测试，7710 的蓝牙、数据线传输质量和速度都非常优秀，未出现兼容性问题。为了进一步测试其蓝牙连接性能，笔者还使用了蓝牙耳机通话测试和其他品牌蓝牙手机连接测试，在这些测试中，同样未出现任何兼容性问题。

在短短的测试过程中，作为诺基亚第一款上市了的 Series 90 界面手机，7710 带给了 PLAY!LAB 很多惊喜。惊闻在传说中的 N-Gage 2 中，诺基亚很有可能也将采用 Series 90 界面，不禁让人手一部 N-Gage 的 PLAY!LAB 充满期待。作为 Series 90 界面的首款上市产品，7710 的移动数字多媒体娱乐功能堪称目前手机市场中的执牛耳者。同时，笔者也衷心希望能在不久的将来看到 Series 90 界面像现在的 Series 60 界面一样遍地开花，创造新的移动娱乐神话！■

(文/PLAY!LAB·超级凉粉)

王者归来

华硕 EN7800 GTX

虽然旗舰级显卡产品离普通用户看似远了点，但我们往往能从这些价格和性能同样"高高在上"的产品中，看到显卡厂商新一代产品的新特性。而且，每当新一代旗舰产品发布，就预示着将会出现拥有同样特性的主流产品，这无疑是最为吸引普通用户的。

记得去年Nvidia发布GeForce 6系列显卡时，用美人鱼Nalu那水中飘逸的秀发向我们展示了NV40绘图芯片强大的渲染效能。而在Nvidia新一代GeForce 7系列显卡发布时，Nvidia同时选择了美女Luna和壮汉Mad Mod Mike，向我们展示了GeForce 7系列显卡既唯美又彪悍的风格。究竟新一代GeForce 7显卡给我们带来了什么？本次就让PLAY!LAB通过这块华硕Extreme N7800 GTX来一探究竟吧。



GeForce 7系列显卡选择了Luna和Mad Mod Mike做"代言人"

Nvidia G70

作为Nvidia第一款没有按照"NVXX"规则命名的绘图芯片，G70带来哪些新的本领呢？就让我们先来看看G70绘图核心的新特性：

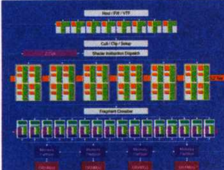
更高效的渲染管线

众所周知，决定图形芯片性能最重要的因素就是顶点渲染管线(Vertex Shader)和像素渲染管线(Pixel Shade)的数量和效率。相比Nvidia前一代的NV4X绘图芯片，G70有了不小的提升。Nvidia为G70配备了8组顶点渲染管线和24条像素渲染管线，并优化了二者的算法以提升运行效率。同NV4X核心一样，G70的顶点渲染管线也提供对Smart Shader 3.0的完全支持。在显示核心绘制3D图像的过程中，顶点渲染管线会将生成的顶点数据传输到像素渲染管线中进行着色，而这一步骤需要依靠Triangle Setup来辅助进行，Triangle Setup将顶点数据进行三角形光栅分割，并同时进行着色处理，从中获得数据，使像素渲染管线得以完成渲染。与NV4X相比，G70特别优化了Triangle Setup的运算速度，从而使得其顶点数据处理能力得到了相当的提升。



GeForce 7800GTX集成了3.02亿晶体管

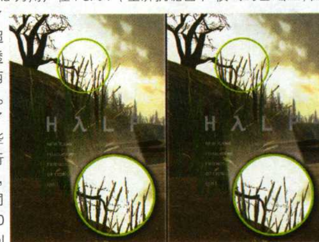
G70的像素渲染管线部分基本延续NV40的设计思路，以24×1模式执行，并可执行FP32、FP16等多种模式的着色精度。在像素渲染中最为关键的MADD运算(函数加法、乘法运算，是3D图形中处理中最常见的算法)方面，G70同样作出大幅度的提升，在通常状态下的MADD运算速度能达到NV40的三倍。而在显存架构方面，G70延续了NV4X的设计，显存采用256bit位宽。


GeForce 7系列绘图芯片内部架构



CineFX 4.0与Intellisample 4.0

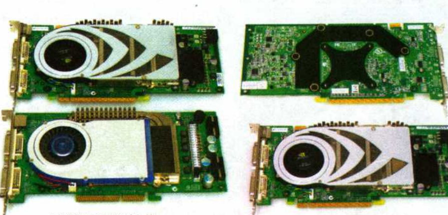
作为Nvidia顶级的图形芯片，G70提供了对CineFX 4.0引擎和Intellisample 4.0(智能采样)的支持，之前介绍的顶点渲染管线和像素渲染管线便隶属于CineFX 4.0引擎，而G70的主要新特点就在于CineFX 4.0引擎的HDR (High Dynamic-Range高动态范围) 特效，和Intellisample 4.0技术的抗锯齿技术。HDR技术能让游戏的画面效果得到大幅度的提升，为充分体现CineFX 4.0引擎的HDR运算能力，Nvidia将G70的HDR绘图精度提升到了64bit(NV40为32bit)，为最优秀的游戏画面效果提供了充分的支持。而在抗锯齿方面，作为Intellisample 4.0技术的全新标志，Nvidia为用户在FSAA (全屏抗锯齿) 模式的基础上，在G70中又增加了TSAA(透明动态超采样)与TMAA(透明动态多采样)两种全新抗锯齿模式。这两种模式解决了FSAA中对于某些物体边缘无法进行抗锯齿处理的问题，让画面更加平滑。同时，Intellisample 4.0还加入了Normal Map压缩技术。



TSAA/TMAA(右)提供了比普通抗锯齿技术更好的画面效果

此外，上一代产品中所特有的UltraShadow II阴影技术也在G70身上得到传承。而G70的VPE(视频处理引擎)则在NV4X原有的基础上有所改进。G70采用了三组独立的VPE，提供硬件MPEG-2/HDTV编码和WMV-HD加速功能，为用户构建高清显示的娱乐中心提供了显示支持。此次G70的SLi方案并没有做过多的变化，Nvidia为了主要通过驱动程序改善上一代显卡SLi的游戏兼容性问题。同时，对于微软明年将正式发布的新一代操作系统Windows Vista中的Windows Graphics Foundation 1.0和Vista Display Driver Model标准，Nvidia也表示G70全面支持。

华硕 EN7800 GTX


EN7800 GTX(上)比华硕GeForce 6800 Ultra略长

EN7800 GTX

本次PLAY!LAB收到的华硕Extreme N7800 GTX(以下简称EN7800 GTX)秉承了华硕显卡一贯做工精细的传统，其核心与所有Nvidia G70核心显卡一样，采用台积电0.11微米工艺生产，集成了3.02亿个晶体管。华硕为EN7800 GTX配备了一个包裹住显卡正面大半面积的涡轮风扇，使显卡的散热效能得到了保证。EN7800 GTX采用了绿色PCB面板和华硕特有的"瘦身"设计，无需占用额外的PCI槽(这在华硕上一代采用GeForce 6800 Ultra核心的顶级显卡中也能见到)。EN7800 GTX的显存采用正反共8颗三星1.6纳秒GDDR3颗粒，组成256MB/256bit规格的显存单元，显存带宽达到38.4GB/s。与标准版GeForce 7800 GTX一样，EN7800 GTX的核心/显存额定频率为430MHz/1.2GHz。


EN7800 GTX需要额外的供电接口

由于较高的核心/显存频率在工作时会产生巨大的发热量和功耗(根据Nvidia官方提供的数据，GeForce 7800 GTX的满负荷功耗达到100W~110W)，EN7800 GTX配备了一个6pin的辅助供电接口，而华硕也为EN7800 GTX的供电部分安装了散热片，并配备了高质量电容，以保证显卡的稳定运行。



EN7800 GTX提供双DVI和TV-In/Out接口



多功能输出接口

输出接口方面,EN7800 GTX提供了两个DVI接口,和一个TV-In/Out(视频输入/输出),也因此En7800 GTX提供了大量输入/输出接口配件,包括一个多功能输出接口(支持色差输出、S端子和复合视频),以及两个DVI转D-Sub转接头。

EN7800 GTX还附带多达8张的光盘,其中除了正版游戏和驱动程序之外,还包括华硕独家研发的增强显示软件靓彩软件集(Splendid Video Enhancing Technology):这里有华硕GameFace、华硕GameLiveShow、华硕GameReplay、华硕OnScreenDisplay技术,让华硕EN7800 GTX能够提供给用户更多的实用功能。



测试

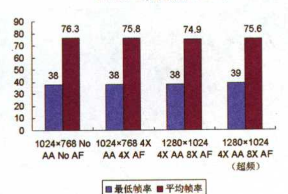
EN7800 GTX游戏测试(Half-Life2)

设定	最低帧率	平均帧率
1024×768 No AA No AF	39	110.7
1024×768 4X AA 4X AF	36	108.8
1280×1024 4X AA 8X AF	36	108.4
1280×1024 4X AA 8X AF(超频)	37	109.2

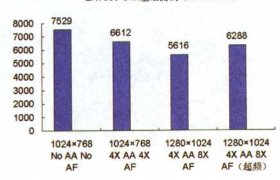
EN7800 GTX游戏测试(DOOM3)

设定	最低帧率	平均帧率
1024×768 No AA No AF	58	112.5
1024×768 4X AA 4X AF	55	106.6
1280×1024 4X AA 8X AF	35	69.2
1280×1024 4X AA 8X AF(超频)	40	76.5

EN7800 GTX游戏测试(WoW)



EN7800 GTX基准测试(3DMark 05)



PLAY!LAB对EN7800 GTX进行了3DMark05显卡基准测试和游戏测试,测试平台使用PLAY!LAB电子娱乐基准评测体系中的Intel体系PCI-E高端基准平台。在显卡测试中,我们选择了1024×768分辨率下的默认画质、1024×768分辨率下的高画质(4倍全屏抗锯齿,8倍各项异性过滤)和1280×1024分辨率下的高画质(4倍全屏抗锯齿,8倍各项异性过滤)等三种设定。在显卡基准测试中,我们采用3DMark 05软件测试,而游戏测试则采用了《半条命Ⅱ》(PLAY!LAB测试样本场景1)、《毁灭战士Ⅲ》(demo1)《魔兽世界》(从十字路口飞往奥格瑞玛)等三个游戏进行测试,所有基准测试和游戏测试均关闭垂直同步。显卡驱动程序采用了ForceWare 77.77版。同时,我们还对EN7800 GTX进行了超频状态1280×1024分辨率下的高画质(4倍全屏抗锯齿,8倍各项异性过滤)测试,最终EN7800 GTX的核心/显存频率稳定在500MHz/1.38GHz,测试结果如下:

从测试结果来看,拥有全新一代G70核心的EN7800 GTX的表现如下:

在3DMark05和《毁灭战士Ⅲ》中,EN7800 GTX的性能表现都超过了PLAY!LAB目前的高端基准平台显卡(华硕ASUS Extreme AX800XT Platinum,采用ATI X800XT Platinum核心)许多,特别是在采用OpenGL图形接口的《毁灭战士Ⅲ》中,EN7800 GTX的出色表现体现了Nvidia显卡核心一贯出色的OpenGL性能。当然,在《半条命Ⅱ》测试中,由于该游戏为ATI的绘图核心作了优化,因此EN7800 GTX的性能表现不如PLAY!LAB目前基准平台的显卡。而在《魔兽世界》的测试中,在分辨和特效设定产生较大差异的情况下,显卡性能并未发生明显变化,特别是在不同分辨率和特效设定下,最低帧率基本维持同一水准。我们推断这表明在《魔兽世界》中,PLAY!LAB高端基准平台所采用的800MHz前端总线的3.73GHz P4 EE处理器和1GB DDR2内存等其他部件已经成为整个系统的瓶颈,相信EN7800 GTX更适合配备更高端的CPU(譬如双核心)以及更高容量的内存等其他部件,以便将其潜能全部释放出来。

不过,我们应该看到,在开启了高分辨率和高画质选项的测试中,EN7800 GTX的性能表现仍旧胜任流畅运行所有游戏的标准,甚至在3DMark05中接近PLAY!LAB目前高端基准平台显卡在1024×768分辨率和普通画质下的成绩!而我们推论,EN7800 GTX提供的高分辨率和高特效下的出色表现,得易于G70核心显卡优化的架构和数据带宽。因此,G70核心所提供的新特性更适合用户未来构建高端的高清电脑娱乐平台(譬如采用19寸的高分辨率规格液晶显示器,其标准分辨率为1280×1024)。

在超频测试中,EN7800 GTX的核心/显存频率分别有16%和15%的提升。超频带来的性能提升可以从高分辨率和高画质下的测试表现来看:在3DMark05中,超频带来了近12%的性能提升;在《毁灭战士Ⅲ》中,最低帧率和平均帧率分别提高了14%和10%,这些都代表EN7800 GTX不俗的超频能力——当然,对于这种频率本就很高的旗舰级显卡,超频余地本身就不够大。不过,在《半条命Ⅱ》中,最低帧率和平均帧率分别仅提高2%和0.7%,这缘于该游戏是专为ATI绘图核心优化;同样的,在《魔兽世界》中,最低帧率和平均帧率则分别仅提高了2%和0.9%,此问题则缘于CPU等其他部件代替显卡,成为系统性能的瓶颈。



用RivaTuner对EN7800 GTX进行超频

新一代GeForce 7系列凭借全新的像素/顶点渲染管线算法、优化的架构和提供的新的抗锯齿特效,在代表未来游戏的高分辨率、高画质标准下,有着非常强劲的性能表现,而本次的华硕Extreme N7800 GTX显卡也堪称更高水平游戏体验环境下的性能王者,相信搭配更加高端的其他系统部件更有助于发挥EN 7800 GTX的性能。更重要的是,随着GeForce 7800 GTX这一旗舰产品的上市,将会有越来越多采用G70架构的,面向未来高清、高质标准游戏领域的中端和入门级显卡上市,这无疑是普通玩家用户的福音。■

(文/PLAY!LAB·朱古力狗)



原生 HDTV 娱乐快线

■ XGI"绘虹"Volari V8 显卡

当 PC 显示设备两大势力围绕 3D 图形性能展开激烈竞争之时，第三方阵营则从家庭数字娱乐对显示功能的需求着眼，力求谋取自己的一席之地。XGI 图诚科技以老牌显示芯片厂商 Trident 及 SiS 的图形芯片技术与团队为核心组建而成，它的 Volari 系列显卡会带来哪些不同的体验呢？

随着"数字家庭"理念的普及，越来越多的 PC 用家及影音玩家开始将 PC 从书房向客厅转移，这就是新一代"家庭影院个人电脑"（HTPC，Home Theater PC）所代表的一大潮流。既然是所谓的 HTPC，自然会随着"家庭影院"的流行方向，在性能、网络连接、音频及视频规格等方面亦步亦趋，而新一代 HDTV 的高清晰视频，正是 PC 显示设备最新的高速增长领域。

系出名门的 XGI

早在 2004 年 9 月 16 日，XGI（图诚科技）公司就在北京召开新闻发布会，宣布正式进军中国大陆市场，其主要合作厂商深圳联冠、仲全彩蝶、承启等也展出了 Volari 系列 V8、V5、V3XT、V3 等 AGP8×显卡产品。时至今日，PC 显卡市场在规格和产品定位格局上都有巨大的变化，原本定位于高端应用的 Volari V8 系列也重新调整了策略，XGI 推出自己的"绘虹"原厂品牌产品，并在暑期以低于 600 元价格推出，在这一消费规模最大的中低端显卡市场上显得格外引人瞩目。

说起 XGI，它是以 Trident 及 SiS 的图形芯片技术与团队为核心组建而成，前者是一家老牌图形芯片厂商，相关显卡产品风靡一时，并在低功耗及视频处理方面拥有独特的技术，而 SiS 在图形芯片方面则拥有用于高清晰度电视解决方案的 SiS300 VGA 芯片与 SiS301 视频桥芯片，他们在视频技术领域的结晶 Volari 系列显卡，会带来哪些不同的体验呢？

主流规格与突破架构

	Volari V8	Radeon 9550	GeForce 6200 AGP	Geforce FX 5700 LE
出品公司	XGI	ATI	Nvidia	Nvidia
核心频率	300 MHz	250 MHz	300 MHz	270 MHz
像素流水线	8	4	4	4
像素渲染版本	2.0	2.0	3.0	2.0
顶点着色器	4	2	3	1
顶点渲染版本	2.0	2.0	3.0	2.0
显存频率	400 MHz	400 MHz	500 MHz	400 MHz
显存位宽	128 bit	128 bit	64 bit	128 bit
显存容量	128 MB / 256 MB	128 MB	128 MB	128 MB

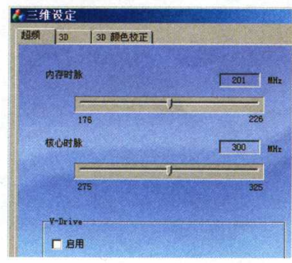
V8 的图形核心采用成熟的 0.13 微米制程，256bit 位宽，支持 DX9 及 OpenGL1.5 的 3D 编程介面，由 XGI 研发的 TruShader 2.1 引擎力求将像素渲染（Vertex Shading）/顶点渲染（Pixel Shading）带到新的图像真实感水平，而 BroadBahn 存储架构则提供了图形核心与显存之间大量数据传输的解决方案。从规格对比表来看，V8 在渲染管线数量、核心/显存频率和显存容量等方面的还是具有综合优势的。

V8 所具备的 400MHz 数模转换器（RAMDAC）支持高达 2048×1536 的分辨率，使其完全满足目前平板显示器工业规格的 1600×1200 分辨率。显卡上完整的低通道滤波电路保证了 D-Sub 及 DVI 双头输出的清晰度，而板载的 SiS301MV 视频桥芯片则将数字视频信号转换为模拟信号，通过 S-Video 兼容的 4DIN 端口输出模拟制式的 S-Video 和色差信号，后者可达 HDTV(1080i/720p) YPbPr 规格。在这方面，V8 特别具备 Cipher 视频处理单元，提供高级的除交错技术，可以解决 1080i 隔行输出时的视频闪烁及大动态画面的抽线问题，令视频回放更加顺畅。

V8 也提供了 ControlDeck 整合的一站式控制面板，将所有相关视频设备操控集于一身，其最新的 1.09.55 "反应堆" 驱动更完整提供包括 Win98/SE、2000、XP、MCE 及 X64 的全面支持。

在 AGP 与 PCI-E 规格交替的时期，AGP8×规格的显卡仍是最具兼容性及系统构建弹性的选择，它向下兼容 AGP4×，因此若用户要升级原有的电脑系统，则无论主板是 i845、P4X533，还是 i865、i875 或 K8T800 PRO，都可以从中获得 3D 游戏性能的提升及最新的 HDTV 视频能力。

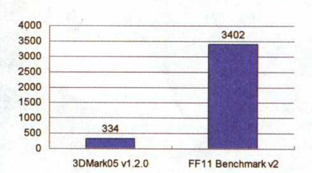
3D 游戏性能分析



XGI"绘虹"Volari V8 原厂显卡分为 128MB 和 256MB 两种显存容量配置的产品，均采用 TSOP-II 封装现代 5ns DDR 显存。我们使用 256MB 版本来进行测试，由于 5ns 显存刚好对应 400MHz 的默认显存频率，不会有显著的超频潜力，因此没有必要对显卡进行超频测试了。但当我们将测试平台以不加电压的方式超频到 FSB250 @ 3.5GHz 想看看系统频率提升对 V8 效能的影响时，V8 在游戏测试中出现不定期的重新启动，在排除散热（散热系统为原 3.5GHz 长期高负载运行的液冷配备）及驱动与游戏兼容性的可能性之后（非超频状态测试完全正常），显示出总线频率过高对其正常运作的影响。要知道，我们的测试平台在这个超频状态使用 ATI 9800SE 显卡长期运行也没有发生任何问题，这一点值得超频玩家和 XGI 的工程师注意。

按照惯例，对 V8 使用 PLAY!LAB 的测试样本进行了 3D 游戏性能测试，驱动程序控制面板为默认设置（品质优先且未开启 V-Drive 动态频率设置），所使用的测试平台规格如下：

主板：ASUS P4P800 Deluxe (i865PE)
核心：Intel P4E 2.8GHz (FSB200)
内存：A-DATA DDR600 512MB×2 (2-2-2-5)
硬盘：Seagate ST3120026AS SATA 200GB
系统：WinXP 媒体中心版 2005 操作系统
驱动：Reactor 1.09.55 for XP



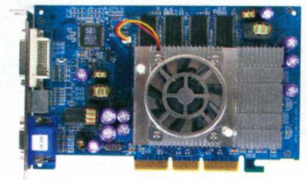
① 3DMark05 采用 1024×768 分辨率的默认设置进行 GAME 测试获得 334 分，三个游戏样本的平均帧速率分别为 1.2、1、2，远远低于此级别显卡应该超过 1000 分的水平；而作为 3D 网络游戏测试样本的 FF11，在 1024×768 分辨率下的性能测试获得 3402 分，基本达到此级别显卡的性能线。

通过 FF11 测试软件的表现水平，可以初步判断是驱动程序问题造成 3DMark05 的效能表现失衡。作为 DX9 规格的测试样本，3DMark05 充分使用了相关渲染特性，这方面"反应堆"驱动还需要进一步改进兼容性才好。有此判断的原因还在于，虽然 FF11 性能测试的得分达到此级别显卡的水准，但测试中可观察到其中的人物角色会间歇出现大约 0.1 秒左右的延迟闪现，类似之前测试 Nvidia Geforce6600 SLI 时由于驱动不支持此测试软件而强制进行 SLI 渲染的表现。

② 作为实际 3D 网络游戏的样本，在《魔兽世界》测试中把分辨率定在 1024×768，同时对比了系统默认画质设定及最高画质设定的表现（关闭垂直同步）。从默认画质测试结果看，V8 基本可以满足最低 30 帧流畅运行的图形能力需求，不过在高画质时性能下降了近



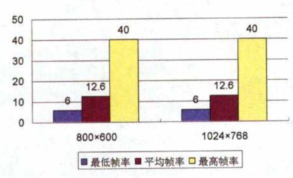




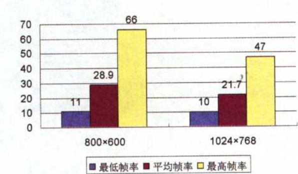


	最低帧率	平均帧率	最高帧率
默认画质	27	33.7	61
最高画质	14	24.2	52

50%，最低帧速率仅 14 帧。值得注意的是，在游戏的画质设定中涉及光影的特效均为灰色无法选取，这也反应出驱动程序特性支持尚有欠缺，因此上述性能表现还不能反映 V8 的真实能力。



③ 作为以 Nvidia 核心技术为基础开发的代表性游戏 Doom3，测试采用高画质（High Quality, NoFSAA / 8×AF）下的 800×600 及 1024×768 两种分辨率来进行，得分并不理想。但有趣的是，尽管图像负载有所变化，但性能表现却完全一样，而且测试中观察画面，在材质光影表现上显然欠缺一些特效渲染，反映出目前驱动程序的完善度的确不佳。



④ 在以 ATI 核心技术为开发基础的代表性游戏 Half-life2 中，除了全屏反锯齿及各项异性过滤没有开启之外，其他特效均设置为最高，并在 800×600 及 1024×768 两种分辨率下进行了测试。测试成绩同样在此级别显卡的水准之下，从图像负载增加、但最低帧速率没有明显变化这方面，也可以将此归咎于驱动程序未能充分发挥 V8 的 3D 渲染机能。

综合来看，目前“反应堆”驱动的发展，还需要在改善特效渲染支持及效能方面多多推进，才能将 V8 的 3D 游戏潜力充分发挥。

强悍的原生 HDTV 机能

在 3D 游戏机能上，V8 虽然以 Radeon9550 和 Geforce6200A（5700LE）为对手力求突破，但 V8 所具备的原生 HDTV 输出，则是其引爆中低端显卡市场的杀手锏。

在这部分的测试中，我们使用 SONY KV-HZ29M80 电视机（4:3 及 16:9 双模式兼容，HDTV 1080i/720p 兼容）来作为显示接入设备。连接使用的过程相当简捷，只要将随卡附带的 S-Video 转色差连接线接入显卡的黑色圆形 4DIN 端口（注意这并非一般意义上的“转换”线，而是通过其内部的一个电平信号令 V8 在此连接状况时切换至色差输出模式），另外一端的绿、蓝、红三色同轴插头接入电视对应的色差端子，无需连接额外的显示器，开启电脑即可通过电视获得稳定且四边规整的字符启动画面。





要知道，DOS 下的高分辨率字符模式有特殊的视频频率，很多显卡的视频输出都无法获得全屏幕完整画面，而且在各模式切换时画面会有信号切换的中断过程，但 V8 则可以提供从开机 POST 过程至最终进入视窗桌面的稳定顺畅输出。

V8 支持完善的双显示设备多头输出，如果在 D-Sub 或 DVI 端口同时接有显示器，开机时电视和显示器就将同步输出视频信号，在进入视窗桌面后，更可对两个显示设备进行更多的高级设定，来看看这些唾手可得的高级 HDTV 视频功能吧！

单头显示与多头显示

除非你仅仅使用电视作为显示输出设备，否则就会面临多头显示的一些“规则”。这些规则并非 V8 显卡的限制或特色，而是目前市面上消费级显卡的一些共性。



将显示器和电视分别连接到 V8 并开启电脑进入桌面后，在桌面属性窗口的高级显示设置中就会发现这个显示控制面板。（图 1）

首先进入“驱动显示模式设置”项，在这里点击“显示设备检测”，即可在主显示器下拉菜单中发现 TV 和 CRT 两个显示设备。（图 2）

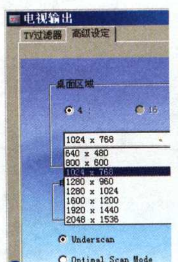




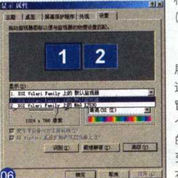
勾选“启动次显示器”后，就可以指定主显示设备和副显示设备了。对于 HTPC 来说，主要的目的是用电脑播放网络视频，并将其输出到大屏幕电视设备上。由于目前电脑显卡播放视频的图层（overlay）均为单层，在多头显示时无论用克隆模式还是扩展模式，都只能在主显示设备上播放视频图层——因此应该在主显示设备（左边图标）中指定要显示视频内容的设备——这里当然是 TV 了。当然，为了避免多头显示造成 CPU 占用率增高的问题，也可以不启动次显示器，只在需要电视输出时，在主显示设备中选用 TV 即可。（图 3）



在控制面板右边有个蓝色图标，默认多头显示时它设置为克隆模式，两个显示设备输出同样的内容，两者也必须设置为其中一个较低的相同分辨率和扫描频率，对于测试所用的 HZ29M80 电视来说，它最高支持 1024×768 @ 60Hz；点击这个多头显示模式图标会变成一个双瓣图标，这表现两个显示设备被设置为扩展模式，形成一个互相连接的同一桌面空间，两个显示设备此时可设置不同的分辨率和扫描频率，比如将 TV 设置为 1024×576 @ 60Hz 的宽幅模式，CRT 设置为 1024×768 @ 75Hz 的标准 4:3 模式。（图 4）



如果勾选了“虚拟屏幕”选项，则显示分辨率将不会受到显示设备的能力限制，而令其可以显示显卡所支持的最大分辨率。可以看到，在 HDTV 4:3 模式下的显示分辨率可高达 2048×1536！当然，虚拟桌面的实际表现，是使显示设备成为一个巨大的虚拟桌面的部分显示窗口，你可以用鼠标在这个虚拟桌面上移动并显示出相应区域的一部分。（图 5）



在多头显示扩展模式中，还可以通过在视窗桌面属性窗口中拖拽设置两个显示器上下左右的相对位置，从而改变扩展桌面的幅面布局。（图 6）



通过 V8 显卡的这张全幅桌面实际截图，可以清楚的看到一个扩展桌面的状态。左边为主显示设备（TV），右边为副显示设备（CRT）。这种扩展桌面方式，可以让用户事先开启 IE 浏览器这样的应用软件窗口，并将其拖到扩展桌面区域，这样在主显示设备播放全屏视频节目时，还可以用同一部电脑在副显示设备中上网或进行其他应用。从中还可以看出左边 TV 桌面设定为 16:9 欠扫描模式，以正常比例显示了 1024×576 的宽幅画面，此模式可完美对应 HDTV 规格 16:9 电视的画幅比例。（图 7）

4:3 与 16:9 共存

作为 HTPC 的高清晰输出应用，首先会面临电脑的 4:3 传统显示规格与 HDTV 中 16:9 规格的协调问题。HDTV 的视频分辨率为 1920×1080 隔行输出或 1920×720 逐行输出（为什么它不支持传统的 4:3 画幅呢？显然这是迎合影视节目的宽幅比例及出于减小数据传输带宽要求的考虑）。那么，V8 显卡是如何妥善处理两种规格、不同设备之间的协调运作呢？

如果连接了电视作为显示设备并进入到视窗桌面，首先就会发现电视画面上的视窗桌面变成了压扁的宽幅画面。在 V8 的电视输出控制面板中可以看到，显示比例默认为 4:3，扫描模式默认为欠扫描（Underscan），可选分辨率为 800×600 及 1024×768（这是 HZ29M80 电视的性能）。此时在 4:3 的视窗桌面内容被上下压缩显示（4:3 画幅上下压缩到等宽的 16:9 画幅的高度），这种效果类似于在 16:9 的电视上满屏观看目前有线电视的 4:3 节目的效果，但如果以这种模式播放 HDTV 视频，得到的效果也是上下被压缩了。（图 8）

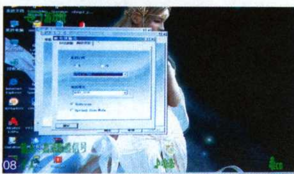
如果在 4:3 模式下选择优化扫描模式（Optimal Scan Mode），将在电视上获得正常比例的 4:3 桌面图像，画面高度为 16:9 电视的全高，但左右向中部收缩以获得正常图像比例。（图 9）

当选择 16:9 模式时，电视输出的可选分辨率变为 800×480 及 1024×576。这时视窗桌面将以正常非压缩画面显示在新的分辨率中，原本 4:3 的壁纸在新分辨率下以居中显示，上下有部分内容当然就不能显示了，但桌面图标均显示在新的分辨率范围中。在这种 HDTV 原生模式下播放 HDTV 视频将得到正确的画面比例效果。（图 10）

那么，作为通常为 4:3 画幅的游戏，在不同模式下会有什么表现呢？答案是与桌面那张壁纸的表现状态将一致。而且，与播放视频内容只能单独使用主显示设备不同的是，游戏的视频输出可以在克隆模式下同时在两个显示设备上正常显示。（图 11）



4:3 欠扫描压扁宽幅游戏画面



4:3 欠扫描压扁宽幅桌面



16:9 欠扫描正常比例宽幅桌面



4:3 欠扫描压扁宽幅桌面



4:3 优化扫描正常比例窄幅桌面



4:3 欠扫描压扁 HDTV16:9 视频画面



16:9 欠扫描正常比例 HDTV16:9 视频画面

值得注意的是，若 V8 连接了两个显示设备，且多头显示设定为克隆模式，当其中之一仅支持 4:3 显示时（如普通的 CRT 显示器），则电视的 HDTV 模式只能选择 4:3，因为克隆模式要迁就规格较低的一个显示设备。此情况下若要在电视上输出 16:9 模式，只需将多头显示设定为扩展模式且电视为主显示设备即可。

最后，各位看倌可能会问，为何 V8 不能在 HZ29M80 电视上获得 4:3 的全屏幕输出？答案很简单——这不是 V8 的问题，如果是在非 HDTV 模式下（比如在 HZ29M80 电视上显示 DOS 字符画面，或接入一台仅支持 480p 逐行信号、分辨率规格为 4:3 规格 720×480 的传统电视），它将以全屏幕方式呈现。如果是在 HDTV 模式，那么就一定会是 16:9 画幅，对于物理显示幅面为 4:3 的 HZ29M80 电视，自然只会用中部的宽幅区域（横向满屏、纵向留边）来兼容 HDTV 规格了——谁也没有改变 HDTV 规格的神通啊:)

Cipher 视频处理

V8 的 HDTV 输出同时支持 1080i 隔行模式及 720p 逐行模式，这两种规格在全球不同的区域所获得的 HDTV 广播支持也有所不同，比如北美选择 720p 而欧洲及中国选择 1080i。他们在设备层面的内部差异在此就不浪费笔墨了，但在视觉效果上通过兼容两者的 HZ20M80 电视比较，720p 的逐行输出画面更稳定，当然在画面的解析度上稍稍逊色于 1080i。而 1080i 存在隔行输出的固有缺憾，那就是画面稳定性相对较差，看惯了逐行电脑显示器的人会觉得普通电视画面有些闪烁，在 HDTV1080i 模式下也会有这种感觉，观看一会儿就会觉得视觉疲劳。

V8 特有的 Cipher 视频处理单元提供了 1080i 输出模式下的除交错滤波功能，在电视输出设置窗口的 TV 过滤器中选择“自动调整”防闪烁功能，使分辨率较佳的 1080i 模式下字符边缘闪烁感立即消失，从而获得类似更高规格 1080p 逐行输出般的稳定画面。这个规格还未获得产业界的正式支持，但借助 V8 强悍的视频处理功能，在 HTPC 的把玩中就能轻松提前享用哦！（图 12）



HDTV 播放效能

我们使用 WinDVD7 来播放 1920×1080 MPEG2 TS 流编码的 HDTV 视频影像，影像文件位于 DVD 光盘中，从 DVD 光驱读取。通过系统负载监测，观察到 CPU 占用率在 37%~47% 的范围中。

由于 HDTV 节目多采用 Dolby AC3 多声道数字音频编码，视频编码方式也多种多样，因此支持各种 HDTV 视频编码格式及对应 DVD-Audio 音频规格的 WinDVD7 播放器本身即占用很多的系统资源，音频解码方面采用模拟声卡输出也增大了 CPU 的处理占用率，所以这样的整体 CPU 占用率并不算高。不过，我们参考测试了 ATI 9800SE 128MB/128bit 公板显卡，在 5.5 版催化剂驱动下 CPU 占用率达 40%~50%，但以 5.8 版驱动再测试则降至 28%~38%。相对来说 V8 的“反应堆”驱动在这方面还大有可为之处——当然，考虑到 V8 在确保视频流畅播放方面所进行的后台处理，这些性能差异也不会成为取舍的重要砝码。

新性价比王者

如果您家中已经拥有了“HDTV Ready”的大屏幕电视，分量视频输出功能就应该成为您选择 PC 显卡必不可少的一个特性。在 600 元价位以下的显卡产品应用中，游戏并非主要的领域，那是千元级中端显卡的阵地。对于越来越多的数字家庭视频娱乐需求来说，XGI Volari V8 显卡以 128MB/499 元及 256MB/599 的产品定位，挟着超越这一价位产品特性水平的原生 HDTV 视频处理功能，绝对可以成为构建 HTPC 的性价比佳选。■（文/PLAY!LAB·游骑）

中端显卡引爆器

迪兰恒进 X800 GT

在 ATI 的下一代旗舰显卡 R520 和 R580 未上市前，为了弥补中端产品线的不足，ATI 在 8 月 8 日发布了一款性能介于 Radeon X800 XT 和 Radeon X800 Pro 之间的产品 Radeon X800 GT。Radeon X800 GT 性能如何，本次 PLAY!LAB 将与大家共同一探究竟。



根据 ATI 官方公布的资料来看，Radeon X800 GT 采用屏蔽了半数像素管线的 R423/R480 显示核心，核心拥有 8 条像素管线和 6 个顶点着色单元，与 Radeon X700 系列相同，不过 Radeon X800 GT 的显存单元则与 Radeon X800 系列一样为 256bit 位宽，因此在性能方面也较 Radeon X700 系列更为强劲。

作为 ATI 全球重要合作伙伴，迪兰恒进（PowerColor）在第一时间推出了自有品牌的镭姬杀手 X800 GT（以下简称 X800 GT）并送到 PLAY!LAB 评测。迪兰恒进 X800 GT 采用与 Radeon X850 XT 相同的 R480 核心，核心采用台积电 0.13 微米 Low-K 制程，核心/显存额定频率为 475MHz/1GHz。显存部分，X800 GT 采用正反共 8 颗编号为 K4J55323QF-GC20 的 2 纳秒三星 GDDR3 显存颗粒，组成 256MB/256bit 规格的显存单元。

在迪兰恒进标志性的红色 PCB 板上，我们看到 X800 GT 采用了多颗高质量电容来换取工作时的稳定，同时采用了一颗 Silicon 的 sil1162 芯片来提供一个额外的 DVI 输出。由于屏蔽了半数像素管线，使得 X800 GT 功耗不大，无需额外的电源接口就能够稳定运行。此外，X800 GT 整体做工非常出色，迪兰恒进更是采用 Radeon X800 系列标配的涡轮风扇对核心、正面显存进行散热，保证了 X800 GT 的稳定运行。X800 GT 提供了两个 DVI 和一个 TV-Out 输出借口，包装盒内附有驱动程序光盘和正版《太平洋飞将》（Pacific Fighters）游戏一套。



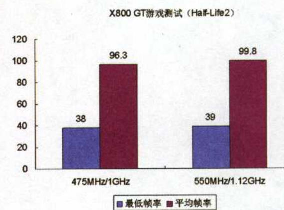


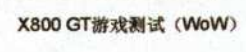


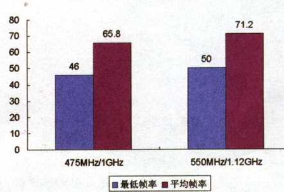
用 ATI 显卡专用工具 TrayTools 进行超频

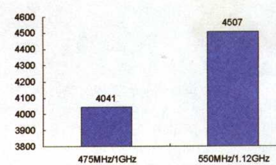
测试

PLAY!LAB 对 X800 GT 进行了 3DMark05 显卡基准测试和游戏测试，测试平台使用 PLAY!LAB 电子娱乐基准评测体系中的 Intel 体系 PCI-E 高端基准平台。在 3DMark05 基准显卡测试中，分辨率选择 1024×768，所有特效为默认；而在《半条命 II》（PLAY!LAB 测试样本场景 1）和《魔兽世界》（从十字路口飞往奥格瑞玛）的游戏测试中，分辨率选择 1024×768，所有特效选项为最高，关闭垂直同步，特别是在《半条命 II》测试中，我们还开启了 4 倍全屏反锯齿和 8 倍各项异性过滤。显卡驱动程序采用了催化剂驱动 5.4 版。同时，我们还对 X800 GT 进行了超频测试，最终 X800 GT 的核心/显存频率稳定在 550MHz/1.12GHz，测试结果如右表：









从测试结果来看，X800 GT 在基准显卡测试和游戏测试中的表现都非常出色，特别是游戏测试中，，特效设定最高的《半条命 II》和《魔兽世界》下的帧率都大大超出了流畅运行的最低 30fps 需求。而 X800 GT 在超频后的核心与显存频率分别提升了 15.7%和 12%，由此带来的性能提升也不小——在代表综合单机游戏 3D 效能的 3DMark05 中，超频带来了 11.5%的性能提升。当然，在代表网络游戏 3D 性能的《魔兽世界》中，X800 GT 在超频后性能提升不大，这是因为相比显卡性能《魔兽世界》对处理器及内存的要求更高。

此外，值得注意的是，PLAY!LAB 从迪兰恒进方面获悉，由于采用了完整的 R480 核心，X800 GT 有可能通过硬件改造打开屏蔽了的半数像素管线！虽然目前我们还无法获知具体硬件改造的方法，但这条官方消息确是大大增强了这块 X800 GT 的诱惑力，而相对于其 1399 元的售价，迪兰恒进 X800 GT 可谓非常超值，相信将能掀起中端显卡市场新一轮的购买热潮。■（文/PLAY!LAB·机器狗）



游戏中的画质均采用最高设定

逼近性价比极限

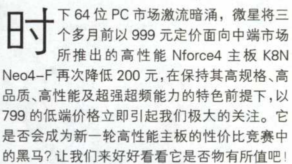
微星 K8N Neo4-F Nforce4 主板

为了构建 64 位电脑平台，在以往不仅要面对 64 位处理器不菲的价格，更要为支持 64 位的高性能主板支付一笔额外的预算。然而随着 Intel 以 6XX 系列支持 EM64T 的奔腾Ⅳ处理器，及同样支持 EM64T 的奔腾 D 及赛扬 D 这样的平价 64 位处理器的登场，最初在 PC 市场独霸 64 位天下的 AMD 及对应的 Nforce4 芯片组系列主板，也开始在市场价格上有所松动。





01



02

时下 64 位 PC 市场激流暗涌，微星将三个多月前以 999 元定价面向中端市场所推出的高性能 Nforce4 主板 K8N Neo4-F 再次降低 200 元，在保持其高规格、高品质、高性能及超强超频能力的特色前提下，以 799 的低端价格立即引起我们极大的关注。它是否会成为新一轮高性能主板的性价比竞赛中的黑马？让我们来好好看看它是否物有所值吧！

毫不缩水的产品内容

拿到 Neo4-F 精美、硕大且份量不低的产品包装时，对抽料降价的担心似乎就显得多余了。包装中的保修卡、主板手册和使用手册（算是用户使用经验集了）一应俱全，驱动光盘及 SATA RAID 驱动软盘也在其中。配件方面则充分展现了微星对用户打造高性能系统的体贴，除了附送两条橙色 SATA 线及一根大 5 针转 2×SATA 电源线之外，还有 80 针 IDE 排线及软驱排线各一条，并且精心收扎以套管制成圆柱状，这对避免机箱内的空间拥挤、提高散热效率将起到明显作用，而市面上此类线材往往要花上几十甚至上百元呢。当然，对应主板布局的替换背板也在其中。（图 1）

主板布局细端详

Neo4-F 主板一改微星红色 PCB 板的传统，转而采用黑色亚光 PCB，在新 PC 审美观来说就是一个“酷”字。ATX 标准大板规格更使其足以为高性能系统的构建提供足够的可能性。（图 2）

在规格方面，它采用了 Nforce4 标准版单芯片，1000MHz HyperTransport 总线，配备 Socket939 接口，支持内建双通道内存控制器的 64 位 AMD Athlon 64 / Athlon 64 FX 处理器。为了让用户能够为高性能处理器配置所需的各种大型散热器，主板 CPU 插座背面还安装了加强背板，在立式放置时可防止主板局部因大型散热器的重压而变形断裂。（图 3）

这种精心的设计还特别体现在主板背板接口区。首先是规格全面，4 个 USB 2.0 接口和 1 个 RJ45 网口，甚至包括在很多新主板上被省略的并行端口和串行端口，这对一些特殊需要的用户（如加密狗等）的确非常必要。此外在 6 合 1 的音频端口中除了对应 Realtek ALC850 7.1 声道音效模拟输出端口外，还具备数字光纤及数字同轴端口，数字同轴端口特别附有弹簧触点，与众不同之外还可便于拔插及强化接地。（图 4）

主板上各种接线端子都作了分色设计，特别是对于各种接线插针，连正极都有特别十字小图案，特别便于识别和正确连接。请注意传统上清除 CMOS 的跳线，也变成了一个红色小按钮，需要时只要断开电源并将其按下三四秒即可完成清除工作。（图 5）

至于双通道内存的分组分色自然是会有的，包括 4 组 SATA150、2 组并行 ATA133、1 组软驱、1 组 PCI-E ×16、1 组 PCI-E ×4、1 组 PCI-E×1 及 1 组特殊的橙色通讯设备优化的 PCI 插槽，都分别做了标色。各接插槽上可看到 AMP 或 Foxcom 字样，这都是名厂的器件可确保长期正常接插使用。（图 6）

主板四角都做了圆弧处理，加上整体工整的布局与焊接，令人对其性能表现充满的信心。当然，我们也注意到主板上有个区域的芯片及接插件的空焊点，他们分别是 IEE1394 接口的芯片及另外一组 SATA 的控制芯片，他们分别属于 Neo4-FI 及 Neo4-FSR 白金版的功能，由此可知 Neo4-F 的整体设计也与这一系列高端的主板完全一致。当然，缺少 IEEE1394 接口对 Neo4-F 来说是一个小遗憾，但当你不再为一二百元的系统预算而苦恼，并希望为你的 DV 摄相机添置支持时，市面上有大量数十元的 IEEE1394 扩展卡可供选择。

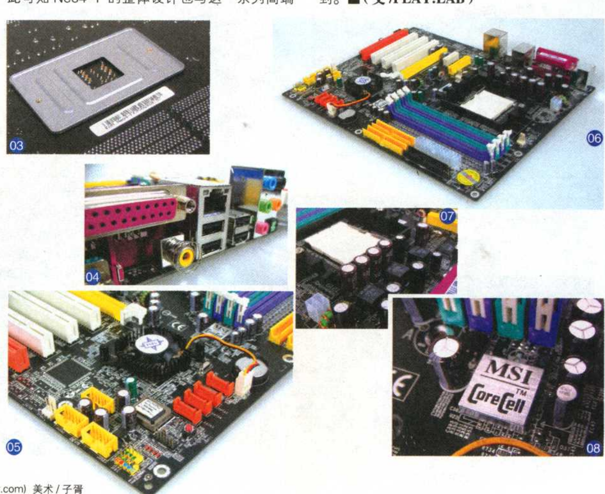
特色超频设计

说起主板性能，很多人会以超频能力来衡量其设计水平及用料，这的确是有相当的参考价值。

Neo4-F 以 6 层板设计来保障线路电气性能，在 CPU 模块供电部分采用三相供电回路设计，供电系统采用高品质电容和 R60 密封式电感，为 CPU 正常使用或超频提供强劲稳定的电力供应。（图 7）

Neo4-F 有“超频王”的美誉，在 Nforce4 芯片组上还特别安装了圆型主动散热器，为用家的超频做好了准备。它具备细致的 CPU 电压调节及逐 MHz 调节系统外频等功能，更通过微星独创的 Core Cell 芯片，利用 BIOS 选单形式对内存、AGP 电压等进行最大限度的软超频，以便于监控、简单易用的方式，令普通用家也能轻松享用挖掘性能潜力的乐趣。（图 8）

围绕 Core Cell 芯片所打造的 CoreCenter 软件视窗控制软件可以是是这枚芯片的“驱动 / 应用程序”，让用户在桌面上就能随时调用，实现了包括 Speedster 技术（提供稳定的超频平台）、Power Pro 技术（调节电源消耗幅度）、BuzzFree（自动侦测系统温度，调节风扇转速）和 Life Pro 技术（延长主板、CPU 及风扇寿命），并能充分利用 AMD 处理器最新的 Cool n Quiet 技术，对超频玩家们的服务可谓体贴又周到。■（文 /PLAY!LAB）



03 04 05 06 07 08

视频娱乐“新视界”

□□■ 索尼 MFM 多功能液晶电视

索尼（中国）有限公司近期向中国市场推出了两款面向个人用户的 MFM 系列多功能液晶电视，这两款多功能液晶电视凭借高画质、高音质、多功能以及外观时尚等特点，将满足追求高质数码影音体验的个人用户的需求。

所谓 MFM（Multi-Function Monitor），即“多功能液晶电视”，它与普通的液晶显示器或液晶电视的最大区别在于兼容并蓄了上述两者具备的所有功能，也就是说不仅能如电脑液晶显示器那样与电脑连接使用，同时附带的分量输入和电视调谐器可以直接接收 DVD 播放器、游戏机或有线电视信号，是目前少数能同时做到一机多用的液晶电视。

本次索尼面向中国市场推出的多功能液晶电视是 MFM-HT75W（17 寸宽屏）和 MFM-HT95（19 寸），这两款多功能液晶电视采用高分辨率、高亮度液晶显示屏，完美呈现明锐细腻的画面效果。同时，由于配备了多种信号输入端子，它们能与多种影音设备相连，能够让用户尽情享受不同的娱乐体验，真正构建了多功能影音娱乐中心。

■时尚外形

众所周知，无论是数码相机、家电产品还是电视游戏机，索尼的消费电子产品一向非常注重外观的设计，给人带来非常强烈的时尚观感，而本次的两款 MFM 电视同样如此：MFM-HT75W 和 MFM-HT95 的外观与普通显示器有较大不同，整体外观十分简洁，而在它们的底部呈现出一条很明显的曲线，感觉就好像是穿了裙子一样——其实，MFM-HT75W 和 MFM-HT95 的内置扬声器就设置在这里。

此外，这两款 MFM 电视的支架设计同样符合简洁美观的思路，用户能够非常方便的调整支架，从而调整 MFM 电视的角度。



索尼 MFM-HT95

索尼 MFM-HT75W

■功能丰富

MFM-HT75W 和 MFM-HT95 配备了多种视频信号输入接口，包括 PC 上常见的显卡 DVI 和 D-Sub 接口，以及分量、S 视频、及复合视频等规格的输入接口。用户可以同时连接电脑、DVD 播放器、电视游戏机及有线电视，尽情享受多重视频娱乐体验。

而 MFM-HT75W 和 MFM-HT95 提供的画中画功能，则实现了用户在连接电脑时还能欣赏到电视节目或其他视频信号内容的便利。通过遥控器切换，用户可以自由选择感兴趣的主、副画面，将一切娱乐掌握手中。



MFM-HT75W 和 MFM-HT95 提供了多种输入接口，可同时接驳多种信号源

此外，MFM-HT75W 和 MFM-HT95 内置的先进光感器，能够根据室内环境光线的强弱自动调节显示屏的亮度，在不同的光线环境下，使用户长时间观看时双眼更舒适。

■高清画质



MFM-HT75W
和 MFM-HT95 的遥控器

索尼 MFM-HT 系列液晶电视均采用了高分辨率液晶显示屏，MFM-HT95 分辨率达到 1280×1024 像素，MFM-HT75W 的分辨率则为 1280×768 像素（宽屏），均能出色还原高清晰信号的精细画面。同时，这两款产品还将高亮度（450cd/m2）液晶显示屏、强光滤光器及屏幕低反射涂层相结合，有效避免了普通液晶屏因观赏角度不同而产生的亮度和色彩失真，让它们的水平 / 垂直观赏角度均达到 170 度。

HDTV 是时下非常受人关注的技术。索尼本次推出的这两款液晶电视通过内置的分量输入信号处理单元，均能支持高清数字视频信号（1080i/720p）、DVD 逐行扫描信号（625p/525p）。结合高分辨率液晶显示屏，这两款产品让用户无论是欣赏 DVD 视频，还是通过输出玩高清画质的游戏机游戏（未来游戏机平台上将出现越来越多的 480p、720p 高清游戏，而 PS2 的《跑车浪漫旅Ⅳ》已经可以提供高达 1080i 的高清信号输出），都能体验高清画质的完美效果。

此外值得注意的是，MFM-HT75W 和 MFM-HT95 液晶电视内置了 SRS WOW 空间环绕声系统，包括一组 5W 功率的中置低音扬声器和两组 3W 功率的左右声道扬声器，能够还原真实、富有层次感的音场，仅凭内置扬声器就能创造出不俗的三维空间环绕声效果。

将电脑、电视、DVD 播放器和游戏机连接到一起，MFM-HT75W 和 MFM-HT95 带给我们一种全新的家庭数字娱乐中心概念。凭借高画质、多功能以及高音质，加上时尚的外观，索尼 MFM-HT75W 和 MFM-HT95 液晶电视将让追求数字多媒体娱乐的时尚新人类体验到更加完美的娱乐体验。■（文 /PLAY!LAB）

MFM-HT75W/HT95 功能一览表

型号		**MFM-HT95**	**MFM-HT75W**
屏幕尺寸		19'	17'
显示屏比率		5:4	15:9
彩色制式		PAL//SECAM/NTSC	PAL/SECAM/NTSC
电视系统		B/G、I、D/K、M	B/G、I、D/K
画质	分辨率	1280x1024	1280x768
	可视角度（水平/垂直）	170°	170°
	亮度（cd/m^2）	450	450
	对比度	1000：1	800：1
	显示屏相应速度（ms）	12	16
	数码降噪（针对电视信号及AV输入信	●	●
	画中画功能	●	●
	多种屏显模式	正常；全屏显示；16：9	正常；全屏显示；宽荧幕放大；缩放
	数码影院系统	●	●
音质	音量输出功率（W）	3Wx2+5W中置超重低音	3Wx2+5W中置超重低音
	SRS WOW空间环绕声系统	●	●
	智能音量控制	●	●
	中国丽音接收预制	●	●
输入输出端子	模拟频道接收器（VHF/UHF）	1后	1后
	S视频输入端子	1后	1后
	AV输入端子	1后	1后
	Y.P_B/C_B.P_R/C_R分量视频输入端子	1后	1后
	PC输入（DVI-D/RGB）	一后RGB/一后DVI	一后RGB/一后DVI
	AV输出（监视器输出）	1后	1后
	高保真耳机输出端子	1前	1前
其他	遥控器	RM-334	RM-334
	机架可调节角度	20°向后	20°向后
	显示单元尺寸(宽x高x深)	467x437x185	450x354x176
	显示单元净重 KG	7.8	6.3
	显示单元功耗 W	74	68
	待机功耗 W	最大1.2	最大1.2

模拟天下

模拟器快报 05.09

PSP 和 NDS 是目前最为火爆的掌上游戏机，我们姑且不论两者的性能高下，光看他们的游戏就已经让人垂涎三尺。看着笔者已日渐老态的 N-gage，Emm，是到了该攒钱的时候了。下面，咱们就从 PSP 模拟器开始，逐一为大家介绍本期的模拟器新闻吧。

PSP 模拟器 PSPX

到目前为止，PSP 的引以为傲的防盗版技术，几乎已经可以在黑客的轮番攻击下宣告失败。而此次的破解理念几乎跟当年的 Dream Cast 一样，虽然 PSP 对 UMD 格式的盘片防了又防，但对其附带的 Memory-Stick Duo 记忆卡却视而不见，看来，盗版游戏的出现也只是时间问题了。在此我们就不过多的讨论 PSP 的盗版问题，来看看 PSP 的模拟器 PSPX。



对于这个 PSP 的模拟器，目前只能找到几张截图而已，所以还不能确定其真实性。不过无论如何，模拟器的玩家们又有可以期待的东西了，毕竟以 PSP 的魅力，相信没有几个人能抵挡其诱惑的。

现在该模拟器能模拟的游戏并不算太多，包括以下几个：

《泡泡龙》（Puzzle Bobble），可以在 5~8 帧的状态下运行；

《山脊赛车》（Ridge Racers），只能停留在主界面；

《水银》（Archer Maclean's Mercury），几乎可以进入游戏，但在 Loading 结束后当机。

此外，新版的 PSPX 在声音模拟的部分已经趋于正常。由此可见，该模拟器尚处于一个非常初级的阶段。不过模拟器的作者向大家保证，近期他会花大量的时间在模拟器的除错工作上，希望给玩家们带来一个意外的惊喜。该模拟器相关信息网址：emu.makii.pl/index.php3。

NDS 模拟器 DSEmu 0.45





NDS 的模拟器 DSEmu 已经发布了新的 0.45 版本，相对于上一版来说，此次变动并不算太多：

在日志文件中记录 CP15 功能显示；

在 Linux 版本中，增加对 NDS 的 AMR9 处理器更好的支持，但与上一个版本比较，模拟效果上的差距并不是太明显；

重新激活了在 0.44 版本中一些最优化模拟器的指令；

实现了背景旋转延伸功能。

NDS 模拟器 DSEmu 0.45 版本的下载地址：www.double.co.nz/nintendo_ds/dsemu.html#download。

手机上的 FC 模拟器 vNES

既然说到了掌机，那么就不能不提拥有同样便携特性的手机。下面介绍的就是 Nokia S60 手机上使用的 FC 模拟器 vNES，新的 1.60 版本主要变动如下：

增加屏幕翻转功能；

提高了在 2D "高画质" 下的运行速度；

增加在 Nokia 6630 和 6680 手机上 44KHz 的声音输出（上一个版本只有 16KHz）；

改进在 Nokia 6680 手机的 262K 彩色模式下的运行速度问题；

增加 20 个印射程序（主要增加了对 "N in 1" 合卡的支持）；

增加蓝牙对战功能，使游戏也可以与他人分享。

vNES 新版下载地址：www.vampent.com/vnes.htm。

PSX 模拟器 SSSPSX

PSX 模拟器 SSSPSX 发布了新版，针对以前的版本，0.24 作出了如下变动：

修正了《最终幻想IX》的一些问题，如退出时报错等；

修正了创建记忆卡和记忆卡改名时的错误；

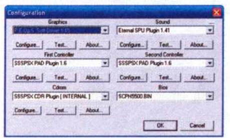
增加了 MMX 指令集，并改善了一些 3D 游戏的运行速度；

修正了 CD 音轨爆音的现象；

修正了 CDROM 插件错误；

《铁拳》已经可以完美的运行。

SSSPSX 0.24 版本下载地址：www.ssspsx.com。



PS2 模拟器 PCSX2 的最新消息



该模拟器已经日渐完美，除了速度，现在似乎也找不到其他的问题了。在 7 月 25 日，官方网站又放出了著名的 PS2 游戏《王国之心》（Kingdom Hearts）的截图，另外还放出了一些模拟器的游戏录像画面。从画面上看，模拟器已经没有明显的瑕疵，速度也有所提升，希望模拟器的作者尽快发布一个较完美的模拟器，好让我们这些望穿秋水的 FANS 早一天在 PC 上舒服的享用 PS2 游戏。PCSX2 官方网站：www.pcsx2.net，游戏视频下载地址：www.ckemu.com（播放视频需要安装 DivX 6 解码器）。

GoodGUI 0.97

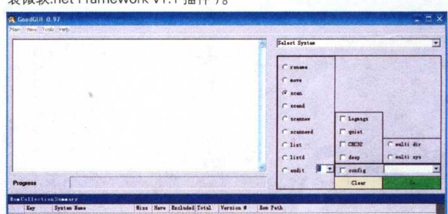
模拟器 ROM 管理工具的前端工具 GoodGUI 发布新的 0.97 版本，相对于以前的版本，本次更新的主要内容如下：

添加了一个 Multi Sys 的选项用于扫描多系统；

设置菜单在最大或最小化的时候，看上去更加美观；

在帮助菜单中，添加了一个更新选项。

GoodGUI 0.97 版本下载地址：www.allgoodthings.us（该工具需安装微软.net Framework v1.1 插件）。



GameEX

GameEX 是一个基于 Direct X 接口的模拟器前端程序，该前端程序支持 MAME，Zinc 等所有基于命令行的模拟器，并且是一个很好的 PC 多媒体影院解决方案。该程序支持 Windows 98SE/ME/2000/XP 操作系统，下载地址：www.tomspeirs.com/GameEx/download.htm。



如果大家在使用模拟器的过程中遇到什么问题，请到 www.playgamer.com 论坛的模拟器版交流吧。■（文 /Choko）



科技快报

□□■ Tech Express 2005.09

看到这期杂志的时候，短暂的假期已经过去，大家又步入了紧张的工作和学习中，不过“科技快报”将一如既往的为广大读者提供最新最辣的消息哦！





GP32 后续机型 GPX2 公布

从头再来指数：★★★★☆

经常关注掌机市场的玩家一定还记得 2001 年韩国 Gamepark 公司出品的一款名为 GP32 的掌机，GP32 相比当时掌机市场其他产品而言，超强的画面效果曾引起轰动，不过由于过于昂贵的价格和缺乏游戏厂商的支持，GP32 最终难逃失败的命运。Gamepark 显然不甘心承认失败，在借鉴了 PSP 的成功经验和一系列的筹划之后，终于在近期公布了 GP32 的后续机种 GPX2-F100（暂定名）。GPX2 采用了双处理器架构，提供 64MB RAM 和 64MB 机身存储，并支持 SD 卡扩展。GPX2 搭载了一个 3.5 英寸，分辨率为 320×240 像素的 QVGA 级别 TFT 液晶屏幕，支持最大 1178Kbps 码率的超清晰影像和 MP3、WMA、OGG 音频格式的播放。除了专用游戏之外，GPX2 还内置了 MAME（街机）、SFC、MD、PC-E 等众多游戏机模拟器。

点评：多媒体娱乐才是王道！



怪异的游戏手机

过目难忘指数：★★★★☆

自从诺基亚的 N-Gage 系列游戏手机面世后，无论市场收效如何，越来越多的游戏手机如雨后春笋般一涌而出，看来各大厂商都看准了移动游戏这个未来的重要娱乐平台。这不，美国在线（AOL）旗下的 Wildseed 公司的一款游戏手机便将于近日上市，而这款手机最大的特点就是——怪异！首先，其外形上并未采用标准的手机外形，而是别出心裁的采用了曲线设计。其次，为了配合游戏使用，本身就怪怪的机身上还没安置了方向键和 4 个游戏功能按键，就连传统的数字键也是逆向设置的。此外，该手机外壳采用了独特的 SmartSkin 技术，具有嵌入式芯片，用户只需更换最新的外壳便能提升手机的硬件配置。

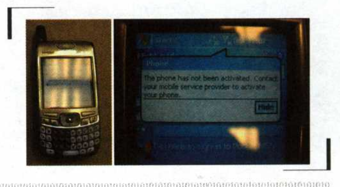
点评：一切皆有可能 =.=

采用 Windows Mobile 系统的 Palm

大跌眼镜指数：★★★★★

早前就有传闻 Palm 的新款 Treo PDA 将采用 Windows Mobile 操作体统，现在这个听起来让人难以置信的消息终于得到了证实，在 Palm 最新的 Treo 670 工程样机中，我们并没有看到传统的 Palm OS，取而代之的是 Palm OS 竞争对手微软最新的 Windows Mobile 5.0 系统——先前抱有幻想的 Palm 粉丝们也不得不接受 Palm 正式投身 Windows 阵营。从目前的信息中我们不能得到太多的硬件信息，不过已知 Treo 670 将内置蓝牙连接、SD 扩展插槽和 130 万象素摄像头，其他硬件配置应该和 Treo 650 比较接近。Treo 670 目前上市时间未定。

点评：Palm OS 用户哭了，微软笑了。





诺基亚发布新款蓝牙耳机

天籁无线指数：★★★★☆

随着 MP3 音乐手机的纷纷上市，以及立体声蓝牙耳机技术的逐渐成熟，单声道蓝牙耳机已经不能满大用户的需求，继摩托罗拉 HT820 上市之后，诺基亚最近也发布了新款立体声蓝牙耳机 HS-12W。和普通的耳挂式蓝牙耳机不同，除了耳机部分之外，诺基亚还为 HS-12W 配备了一个具备 LCD 屏幕的线控。HS-12W 内置 2MB 存储器，可存储 20 个 FM 电台。用户通过 LCD 屏幕可观看手机状态，包括来电、短信、播放歌曲等众多信息。HS-12W 最多支持 8 小时的连续通话和 200 小时的待机，其体积仅为 26mm×73mm×18mm，重 48g，预计今年第三季度上市。

点评：有线耳机已经过时了！

极尽奢华的“星战”限量电脑

梦幻装备指数：★★★★☆

趁着《星战前传 Ⅲ》的余热还未散去，全球著名的高端 PC 主机供应商 Alienware 公司于近日推出了“星战 3”的限量版纪念主机 Aurora。Aurora 基于 AMD64 平台。在其已知的配置中包括了顶级的 AMD Athlon 64 FX55 处理器、1GB（512MB×2）内存和两个 160GB 的超大容量硬盘，显卡和声卡则分别采用了 GeForce 6800 Ultra 和创新 SoundBlaster Audigy 2 ZS，并搭载了微软的顶级键鼠套装，可谓奢华之极。Aurora 分为 Jedi Weapon 与 Dark Side 两个版本进行销售，售价为不菲的 2700 英镑。

点评：一旦拥有，别无所求。





可以看电视的手表

不务正业 指数：★★★★☆

日本 NHJ 出品的东东历来都充满创意，这不，继在日本率先上市之后，NHJ 的另类“手表”VTV-101 近日将在世界范围进行销售了。作为一个手表，VTV-101 最大的特色不是指示时间，而是可以观看电视！没错，VTV-101 可以存储 26 个电视台，其屏幕采用分辨率高达 280×220 的高清晰 LCD——对于一个体积仅 48mm×48mm×18mm，重 50g 的“手表”来说，的确是超强配置了。此外，在 VTV-101 主屏幕的上方还安置了一个 LED，用来显示时间、频道、音量等信息。VTV-101 预计售价为 239 美元。

点评：有线电视怎么接？

无论是游戏手机的不断推出，还是无线耳机的出现，似乎都预示着移动多媒体娱乐设备将会改变未来我们的娱乐方式。电子娱乐产品究竟会如何发展，让我们拭目以待吧。最后，欢迎您来 www.playgamer.com 游戏科技板块共同交流。■（文/仙水。力）

PLAY!LAB 电子娱乐基准看台

我们是怎样测试的?!

正如 PLAY!LAB 评测室初创之时，我们总在问自己的一个问题："怎样的测试才专属于玩家？"带着这个问题，我们一直在试图探索作为玩家的你、我、他，是从怎样的角度来看待性能的意义——

① 放之四海皆准的性能指标

在游戏中我们通过什么来感受"性能"？最具代表性的就是图像帧速率（fps）。从光驱读取、硬盘安装、运行载入直至最终出现游戏的画面，这一过程的每个环节都涉及性能，但最终我们需要的就是流畅的连续画面。而用于衡量一个 PC 系统能否在最终表现结果上达到我们所需要的画面流畅度的指标，就是每秒所能显示的画面帧数。这个数字越大，代表整个系统所能体现的整体效能越强。因此我们在大量的涉及显卡、CPU、主板、内存等部件的选择和评价的时候，都会从应用的角度出发，主要从最终的图形帧速率表现的差异来衡量。

除了以 3D 图像帧速率来衡量系统综合性能之外，游戏娱乐系统中各部分的一些性能特性，也会影响到玩家对"游戏性能"的感受。这反映在光驱的读盘能力（兼容性和纠错性）、读盘噪音、读盘速度；硬盘安装与运行载入时的速度（硬盘的存取性能）；内存容量和参数对游戏载入和图像性能的影响；声音系统的各种特效支持、音色细节及其对系统资源的占用情况等。

② 立足实际应用的情景设定

由于电脑系统的配置弹性非常大，因此在谈及"图像帧速率"这个主要的综合性能指标时，往往需要一个恒定的、符合实际应用需求的情景设定才有意义。这个情景设定中主要包括图像分辨率、全屏反锯齿 & 各向异性过滤及其它图像光影特效设定。

实用分辨率在不同的 PC 发展阶段也各不相同，目前在 17 寸 CRT 显示器及 15~19 寸液晶显示器成为玩家主流显示设备的时候，我们所选择的对应最佳分辨率为 1024×768（17 寸 CRT 及 15 寸液晶）和 1280×1024（17 寸或 19 寸液晶）。

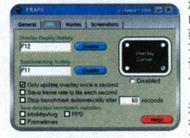
全屏反锯齿 & 各向异性过滤是一种高级图像优化技术，它会使画面中线条更平滑、更稳定，可避免出现锯齿或断裂的情况。但是这些特效往往会极大的加重图像处理的数据量，因此我们只在中高端 3D 显卡的评测中，才会通过开启这样的特效来考察其面向中高端游戏应用需求的表现能力。在涉及 CPU 或主板之类与数据处理相关的部件评测时，也会通过比较此特效的开关状态所带来的性能变化，来判断其性能表现水平。

其它图像光影特效设定反映出以 DirectX 这样的 3D 编程接口不同版本所能提供的特性，是不同时期的系统驱动程序及游戏娱乐软件应该提供的特性，也是所有玩家都应该享用到的技术发展的成果，因此在测试 3D 显卡、其它系统部件或整体系统时，我们总会选择当前最新的规格来开启所有特效支持，判断评测对象在当前应用中的价值。

而对于像发热量、噪音、散热器材的能力等系统特性的测试，我们会以实际使用中的机箱环境和室内环境，再从多任务负载量和使用时长等方面，以典型和极端的两方面来考察——我们认为，不具备长期使用价值的性能，是没有意义的。

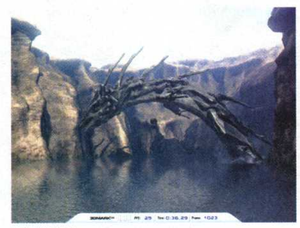
③ 获得性能测试结果的方法

不是所有的游戏都提供帧速率指示功能，而且我们也很难以灵活的方式或统一的指标，来评估一些游戏中给予的帧速率的意义。为此我们使用 FRAPS 这样一个可以连续的、按统一的指定方式进行的帧速率测试和记录软件，来测试实际游戏中的帧速率。虽然在数据采集、分析和记录的过程中，FRAPS 会消耗一些系统资源，但由于我们在所有的测试中都使用相同的配备，因此它所获得的数据，对于不同的测试对象来说也是具备比较的公正性的。



帧速率软件 FRAPS v2.6.3
免费下载：www.fraps.com

FRAPS 在后台运行后，我们再执行游戏软件，然后在需要开始测试的时候按下热键，FRAPS 开始进行帧速率测算，并在稍后开始记录，这是为何避免按键所造成的非正常延迟对记录数据的影响。再次按下热键将结束帧速率测算记录。记录的帧速率数据包括测试过程中出现的最低、平均和最高帧数率值并保存在文本文件中。FRAPS 也可以按 1 秒间隔逐一记录瞬时的帧速率，这用于考察图像性能测试过程中的帧速率变化曲线情况。



性能指标软件
3DMark05 v1.2.0
免费下载：www.futuremark.com

3DMark 是一个经历多年发展的老牌测试软件，主要针对 3D 显卡的特效支持和性能进行测试。最新版本是以 DirectX 9.0 的特性支持为蓝本开发，因此对于考察 3D 显卡及 PC 整体的图像特效支持程度及效能水平都是很有参考价值的。其默认设定下为 1024×768 分辨率，关闭全屏反锯齿 & 各向异性过滤，开启所有目前两大主流显卡规格所支持的特性。

它的 GAME 测试主要考察 3D 图像系统在三种典型游戏应用中的表现，通常在考察 3D 显卡时只需进行这部分测试；CPU 测试使用最低画质及固定帧速率设定来运行三个典型游戏场景，并在 GAME3 场景使用超线程技术的第二线程，通过 D* Lite 算法实时计算飞船运行轨迹，考察 CPU/ 内存系统的数据处理能力——这在实际游戏中将体现人工智能部分的处理能力，如各个目标的移动、射击等反应的运算。



性能指标软件
FFXI Official Benchmark 3
免费下载：www.playonline.com

《最终幻想 XI》官方性能指标测试作为典型 MMORPG 大型场景多运动角色的图像性能测试的样本，我们设置为高分辨率 1024×768 并勾选 LOOP 循环测试选项，待一遍测试完成后可在屏幕上记录上次测试的成绩。

代表性游戏

《毁灭战士 Ⅲ》（Doom3）是以 Nvidia 的 3D 显卡产品为蓝本开发，较全面的展现了 Nvidia 系列显卡的功能特性并可能充分发挥其效能。游戏中默认的 Ultra Quality 画质为 1024×768 分辨率并开启 4 倍全屏反锯齿和 8 倍各向异性过滤；High Quality 画质为 800×600 分辨率、关闭全屏反锯齿，但开启 8 倍各向异性过滤；Medium Quality 画质为 640×480 分辨率、关闭全屏反锯齿和 8 倍各向异性过滤，这些设定中所有光影特效全部为开启状态。以下是进行测试的方法：

A> 运行 FRAPS；

B> 运行 Doom3，在主选单下按【Ctrl】+【Alt】+【~】进入控制台（再按一次这个组合键可退出控制台）；

C> 输入 TIMEDEMO DEMO1 并回车开始 DEMO1 演示片段的图像性能测试，第一次运行由于需要大量载入纹理材质，因此磁盘读取频繁而影响图像表现，这是游戏设计问题，因此我们不在第一次运行时进行图像性能测试，等第一次运行完毕出现游戏自己的结果确认画面后，点击 OK 返回主选单；

D> 按【Ctrl】+【Alt】+【~】重新进入控制台，重新输入 TIMEDEMO DEMO1 或按【↑】方向键显示



出之前的输入，回车开始载入并进入测试，当出现游戏运行画面后，按 FRAPS 的测试热键（默认为【F11】）开始测试记录；

E> 当演示到最后怪物向主角射出火球时再次按下 FRAPS 的测试热键结束测试记录；

F> 退出游戏，在 FRAPS 安装目录中找到并打开记录文件 FRAPSLOG.TXT 获得测试数据。

《半条命 Ⅱ》（Half-life 2）是以 ATI 的 3D 显卡产品为蓝本开发，较全面的展现了 ATI 系列显卡的功能特性并可能充分发挥其效能。游戏中默认是关闭全屏反锯齿和各向异性过滤，分辨率和其它各种光影特效会根据自动检测的显卡性能而做不同设定。我们在测试中首先指定分辨率，然后在高级设置窗口手动将各种光影特效设为各自下拉菜单中最下面一项（即最高），全屏反锯齿和各向异性过滤设定项保持默认，只有在需要开启时才将其设定为 4 倍全屏反锯齿和 8 倍各向异性过滤。



我们使用预先录制的两段演示样本 hard_c17_12.dem 和 hard_canals_09.dem 来进行测试：前者为 FPS 室内游弋及街区激战，活动目标较多，对 CPU 的计算能力要求较高；后者为水域摩托艇飞驰，对 3D 显卡的光影渲染特效能力要求较高。本刊读者可从家游官方网站 www.playgamer.com 的 PLAY!LAB 专区下载。以下是进行测试的方法：

A> 将两个 dem 样本拷贝到游戏安装目录内 hl2 子目录下，然后运行 FRAPS；

B> 运行 Half-life 2，在主选单画面按【~】键进入控制台；

C> 输入 playdemo 并空格，即会出现上述两个 dem 文件列表，上下选择其中之一并回车开始载入运行；

D> 当出现游戏运行画面后，按 FRAPS 的测试热键开始测试记录；

E> 当演示到最后大约 1 秒钟快结束时（前者主角躲在柱子后面，三脚机器人只剩一只了；后者摩托艇进入管道即将转入最后一个弯），再次按下 FRAPS 的测试热键结束测试记录；

F> 退出游戏，在 FRAPS 安装目录中找到并打开记录文件 FRAPSLOG.TXT 获得测试数据。

《魔兽世界》(World of Warcraft)是最具代表性的 3D 网络游戏，具有丰富的图像效能设置，从而适合从入门级和发烧级的各种 3D 显卡配置。我们分别以点击默认设置按钮的图像配置，以及将所有特效开启或开至最大的最佳方式，结合 1024×768 及 1280×1024 的分辨率，并将垂直同步选项关闭以获得无限制的图像帧速率上限。以下是进行测试的方法：

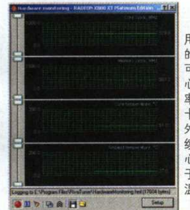
A> 角色位于十字路口飞行点，按【Home】数次切换到主视角后再按【End】1 次切换至角色背面水平视角，与飞行管理员对话选择飞往奥格瑞玛主城，在起飞瞬间按 FRAPS 的测试热键开始测试记录，不要动键盘鼠标；



E> 当降落在奥格瑞玛主城飞行点角色落地视角稳定后再次按下 FRAPS 的测试热键结束测试记录；

F> 退出游戏，在 FRAPS 安装目录中找到并打开记录文件 FRAPSLOG.TXT 获得测试数据。

④ 关注玩家的游戏生态



RivaTuner
免费下载：
download.guru3d.com/rivatuner

这个软件用于读取显卡的特性参数，并可设置显示核心与显存的频率，用于尝试显卡超频能力，此外它还可以连续记录显示核心的温度值，用于监测显卡的温度控制能力。



Hardware Sensors Monitor
免费下载：www.hmonitor.com

这个软件用于读取并记录主板侦测芯片提供的 CPU、PSU、主板及硬盘的实时温度值，以及 CPU 核心、+3.3V、+12V、+5V 等关键电压值，将数据导入图表软件分析相关数据的变化情况，来评估机箱、CPU、硬盘的温度控制能力，以及系统耗电与供电的状况。

我们也会通过 TWV 实际功耗指示器、Hardcano12 温度与转速侦测器、分贝仪来辅助进行温度、供电与噪声方面的监测。

⑤ 看懂测试结果的意义

我们的测试图表中往往会包括一种测试状态下的最低、平均与最高帧速率，单一来看，最低帧速率表现出测试过程中系统的最低性能点，这是出现在游戏场景最复杂的地方，这个数字如果低于 30，视觉上就会感到延迟，而当最低帧速率在 30 左右时，可保证游戏过程中的平顺。平均帧速率通常用于整体评估性能表现，我们认为如果这个数字能达到与屏幕刷新率数字相同的水平，例如 75Hz 下能达到 75fps，那么整体的观感表现将会非常流畅。最高帧速率通常不会标出，它通常可以作为软件系统而不是硬件系统所能提供的最高图像性能的参考。

我们在特定的测试中也会给出整个测试过程的帧速率变化曲线，它以 1 秒为间隔记录。这个曲线反映出图像性能的波动状况，波动越小、尤其是最低谷与平均帧速率指标线的落差越小，则整体运行表现将更为顺畅，也更优秀。

怎样的 PC 才专属于玩家...

PLAY!LAB 选择那些在性能上最具参考价值的产品，从平台结构及性能表现上为您搭建应用于各类 PC 娱乐软硬件产品的基准评测体系——这意味着您可以凭借一个稳定、共通的参考指标，来解读和评估家游杂志上各游戏软件及硬件产品的性能表现。

机箱系统

耀越宏展 Thermaltake
Shark VA7000SWA 鲨鱼塔式铝合金机箱
风扇配备：TT-1225 静音风扇(前)
TT-1225 静音蓝光风扇(后)
功能特性：可拆卸主板架、侧开鳍孔窗
Purepower TWV480 功率显示电源
功率指标：额定 480W / 峰值 550W
输出指标：+5V/40A、+3.3V/30A、+12V/18A
功能特性：功耗显示、温控 / 手动风扇调速器
BigWater 12cm 内置液冷 CPU 散热器
卡具规格：LGA775、Socket478、K7、K8
Hardcano12 温度 / 转速侦测器
探头规格：温度探头×4、转速探头×4

准系统

浩鑫 Shuttle XPC
功能特性：I.C.E.整体散热系统
SilentX 超静音电源

Intel 体系

CPU：英特尔 Intel Pentium 4
Extreme Edition 3.4GHz
0.13 微米制程 Gallatin 核心
512KB 二级缓存 /2MB 三级缓存
主板：华硕 ASUS P5AD2-E Premium
Intel 925XE/ICH6R
FSB1066 / FSB800
PCI-E / DDR2 / LGA775
主板：华硕 ASUS P4C800-E Deluxe
Intel 875P/ICH5R
FSB800
AGP / DDR / Socket478
内存：Micron DDR2-533×2
时序 4-4-4-10
硬盘：Maxtor MaXLine III
SATA 250GB×2 RAID0 16MB 缓存

3D 图像系统

华硕 ASUS Extreme AX800XT Platinum
产品型号：EAX800XTP/2DHTV/256M/A (EAX8D)
体系架构：ATI Radeon X800XT PE PCI-E
默认频率：核心 520MHz
显存 1.12GHz(560MHz DDR3)
显存规格：256bit/256MB/1.6ns
华硕 ASUS V9999Ultra Deluxe
体系架构：Nvidia GeForce 6800Ultra AGP8X
默认频率：核心 425MHz
显存 1.1GHz(550MHz DDR3)
显存规格：256bit/256MB/2ns

PIC-E 平台基准性能

Windows XP SP1 英文版
DirectX 9.0c
Intel INF 6.2.1.1001
Intel IAA 4.6.0.6758
催化剂 4.11 版

PLAY!LAB 基准设备商









PHILIPS





手机游戏平台

Moto E680i
屏幕参数：64K 色 TFT 彩色触摸屏幕；
320×240 像素(52×39mm)；
操作系统：Linux OS 智能手机操作系统；
处 理 器：Intel xScale 312MHz；
内置存储：50MB 内存；最大 2GB 的 SD/MMC 卡；
Java MIDP 2.0；
摄 像 头：30 万像素 CMOS，最大 640×480 像素照片，
无间断视频拍摄。

Moto E398
屏幕参数：64K 色 TFT 彩色屏幕；
176×220 像素(30×36mm)；
操作系统：Moto 定制操作系统；
处 理 器：-
内置存储：5.5MB 内存；T-Flash 卡；Java MIDP 2.0，
堆栈空间 800KB；
摄 像 头：30 万像素 CMOS，最大 640×480 像素照片。

3DMark05默认设置

3DMark05 v1.0 1024×768	GAME	CPU
NoFSAA NoAF	5776	4665
4×FSAA 8×AF	4870	4552

Benchmark高分辨率模式

FF11官方性能测试第二版 v1.01	7169

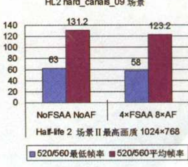
Doom3 Demo1 场景

Doom 3 Ultra画质 1024×768	520/560最低帧率	520/560平均帧率
NoFSAA 8×AF	44.3	83.6
4×FSAA 8×AF	32	65

HL2 hard_c17_12 场景

Half-life 2 场景 I 最高画质 1024×768	520/560最低帧率	520/560平均帧率
NoFSAA NoAF	42.3	114.6
4×FSAA 8×AF	41.5	113

HL2 hard_canals_09 场景



此刻，PLAY!LAB 正以全新的配备和测试理念，在为 2005 至 2006 的游戏评测准备着，敬请期待 10 月号家游杂志上 PLAY!LAB 的全新登场！■



●甘肃 鲁昊

小弟曾痛下决心，高三这一年绝不开电脑！我凭着惊人的毅力，确实做到了。几个月前，我还对同学们去网吧这一行为不屑一顾并嗤之以鼻，哪知道，就是他们——那些逮着机会就去疯狂练级的家伙们，竟纷纷考上了普本或重本，而我却名落孙山，这是为什么？555……害我无颜向家人开口要零花钱来邮购酷玩街 YOMI 手中的那款"阿拉蕾"，唉！

小弟已经决定复读了，不过，在这一学年，我不知道该不该开电脑，该不该玩游戏，该不该每个月奔向报刊亭，该不该……但是，我会一如既往地支持你们，《家游》，我们一起加油！

我玩《最终幻想X》的时候，因为发现它太值得细细品味了，所以决定不看任何攻略指导，认真的完成它。"断断续续"进行了快"两年"的时间之后，才终于推进到可能是最后的 BOSS 决战阶段，然而，我却屡次三番没法将其 KO……后来查阅一些攻略，发现自己的角色队伍有太多的必杀技和装备没有掌握了，这大概就是此类游戏会有所谓"一周目"、"二周目"这样的说法，令人拥有不同阶段的攻关体验吧。——【喜爱但并未真正用心"死嗑"FF10，且并非答非所问的 游骑 】上



莫非那几位用了高考外挂？既然高考不可能回档，那我也只能祝你这一次高考能获得好的成绩。其实，学习好坏与玩游戏时间长短并没有必然联系，譬如编辑部的各位在上学时都曾是优等生嘛，可游戏时间丝毫不见得少哦。加油吧，找到适合你自己的学习方式和状态，一定能够成功！

——【狗子】

《仙剑奇侠传》说得好，胜败乃兵家常事，大侠请重新来过！努力必有回报，只是人生的一次小挫折，没啥大不了的！"阿拉蕾"嘛，NO PROBLEM，我让 YOMI 帮你留着，明年此时，凭录取通知书复印件来取即可！《家游》为你加油！

——【衷心为你加油的东东】

●安徽安庆 张晓龙

今年是抗日战争胜利 60 周年，希望编辑们能弄一个对此类战争游戏进行回顾的专题，警醒《家游》读者们勿忘国耻，振兴中华。

希望酷玩街可以添加一些动漫的影碟以及小说类的书籍，最好有《混血王子》的中文版哦！另外现在下载手机铃声已不是什么稀奇的事了，建议《家游》的网站弄一个"手机游戏铃声下载专区"，提供游戏中的乐曲铃声。最后，祝东东大叔生日快乐，事事如意，赶快加薪……

关于"手机游戏铃声下载专区"的建议，因为涉及到版权问题，因此家游网站不便提供。不过，对于不涉及版权的免费手机铃声、游戏和软件，在家游网站论坛的掌中 PLAY!区，已经有不少包括相关链接的帖子，欢迎前往讨论哦 ^^

——【狗子】



我们在今年 5～7 月号连载了专题文章《从士兵到领袖——二战题材电脑游戏大系》，感兴趣的话，可以找来看看。作为这个专题的编辑，第一遗憾是篇幅太小，每款游戏只能简单说说，好多作品还没有放……第二遗憾是国产的抗日题材游戏太少了，屈指可数，本来还想专门回顾一下中国抗战游戏的……关于"大叔"，算啦！败给你们了！我认了！怎么着吧！

——【生日很快乐，但是没有加薪的东东大叔】上

●浙江宁波 郑海阳

虽然游戏及读者群主要是青少年，也希望杂志适当照顾到已工作的成年玩家，多发布一些经典的游戏介绍、攻略及最新动态。另外，可以适当减少网络游戏方面的介绍。比如，第一频道中的介绍，我几乎不感兴趣。此类游戏不仅浪费时间，更无多大乐趣与收益，纯粹是开发商赚钱的工具(恕我直言)。另外，感觉封面的多页连接模式虽大气，但看书时手感不好，可否做适当修改。很喜欢每期的月历，最好在连接部分留更多空间便于装订收集。谢谢！



其实玩游戏从根本上说，就是用于"杀时间"的，在这个前提下，好玩或不好玩，才是衡量是否浪费了"休闲时间"的惟一标准。成年玩家通常会因为 8 小时的工作及没有寒暑假，再加上家庭事务的羁绊，往往没有那么多时间可以"杀"，所以往往追逐"短平快"的娱乐方式——但好的网络游戏以不同的时间投入方式及心态去对待，也同样可以"好玩"的。

——【能够让 WoW 中的所有角色全部蹲满 1 条半双倍经验条的 游骑 上】

很高兴终于有人表示喜欢每期的月历，大家希望了解每月哪些方面的娱乐内容，也可以在回函中提出建议，我们会尽量满足大家需要。另外你对装订的建议也是很好，未来可以考虑再添加一条装订线，以便有同样需要的玩家进行收藏。



——【月月】



●陕西安康　梁德睿

其实我一直以来，都搞不懂正版游戏与盗版游戏到底给消费者带来了什么本质差异。或许有人会骂我笨，因为它们的价格不一样，但现在也有低价正版啊！朋友说正版有技术支持和售后服务，但当我从网星的网站上下载了一个补丁包，正版盗版都能用时，技术支持也便没有了任何意义。是啊！还有售后服务呢，可我看到那几套我勒紧裤腰带攒出来的正版《秋之回忆》、《秋之回忆 2》、《美人鱼的传说》、《双星物语》、《绫波育成计划》、《飘羽》、《飘羽 2》、《梦幻模拟战千年纪》、《格兰蒂亚 2》、《文明 2》、《文明 3》、《樱花大战 1,2》、《心动情缘》、《要塞》时，我去向谁要售后服务呢？游戏公司可以一拍屁股就走人，而玩家却只有自吞苦水的命。

我也算是一位老“家友”了，可这么多年了，《家》指责过许多两面三刀的虚伪玩家，却没有对“新天地”、“天人互动”这些公司的所作所为发出一丝半点的正义的声音。这确实不像《家》的风格。

现在的许多人或许还会像我一样喊一声“支持正版！不反对盗版！”待到大家一起喊出“支持盗版！”时，又是个什么样子呢？

消费者以购买正版的方式去支持和鼓励他（她）所喜爱的产品得以延续和发展，这是与使用盗版者的本质差异。“待到大家一起喊出‘支持盗版’时”，就不会再有商业游戏可被盗版了。现在国内游戏市场向网络游戏全面转型，在某种意义上说即是国内整个玩家群落整体“表决”的结果。假如欧美玩家也有此意，那么……



——【现在每月花费 60 元购买正版 WoW 服务的 游骑上】

无论是购买正版游戏，还是正版音乐 CD、DVD，我想最重要的都不是为了正版提供的与盗版不同的服务，而是为了支持正版产品的创造者的劳动，仅此而已。如果你很喜欢一个游戏，却玩着它的盗版，感觉就如同偷了制作者的劳动成果一样……

——【狗子】

根据这位朋友所说，简单谈谈我与正版。其实我并不认同你所说的对于正版的理解，当然这也只是我的一面之辞。

的确如你所说，“正版有技术支持和售后服务”，但这只是正版游戏的一部分内容。在我理解的，正版是对游戏制作人本身利益的维护。即便如你所说，一些国内游戏代理公司拍屁股走人了，但在你买正版的同时，那些原始的游戏制作者便得到了你的一份回报。在我以为，那也就是我对游戏制作者的一份理解、一份支持和一份尊重，而这才是最为重要的。至于所谓售后那都是一款游戏最外围的东西，我觉得应该更注重经典游戏本身，和真正创造一款经典游戏的人们。



请继续支持正版！

——【月月】



新天地等国内重要的单机游戏厂商都曾经是《家游》历经多年风雨的朋友。非常遗憾他们中的大多数已经退出了游戏业的舞台，原因不是简单的一二三四，也不是“正义的声音”就可以挥斥明了的。如果珍惜昨天，那么我们每个人都应该反思。

——【小马】

●安徽滁州　谢棣

可能是小编们采访 ChinaJoy 太累了，又或许是你们收了“永恒”的好处费了，为什么会出现两段一样的文字？Sorry，多了两幅图。难道你们拿到杂志样品的时候不去看的吗？虽然你们每人都有负责不同的版块，但是杂志出来后的第一个读者还是你们自己啊！或许做了多年的杂志，你们麻木了，没有新鲜感了，仅仅是做一份工作、一份责任、一份义务，却少了当年作为读者的热情、期望和执着。现在的杂志对你们来说是完成一份工作。但是对读者来说却是一个月一次的鹊桥之见。这样的心情可能你们已经被时间、被工作的无趣给消磨了。

游戏是快乐的，但当游戏成为工作之后，就成为了痛苦。不知道小编们现在是不是此种情况。一时情绪激动，望小编们免罪！免罪！

的确游戏是快乐的，但当它成为工作之后，这一份快乐便与曾经有所不同了，现在最大快乐是每月看到印刷完成的新杂志放在面前，然而……以下解释虽不是这位读者朋友所提出的问题，但问题的产生却有异曲同工之妙。

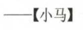
近来每一期杂志中总是会有这样那样的错误，注重了大标题，可能就忽略了内文；关注了产品资料表，可能又忽略了图注；当然还有八月的小标题重复问题。这里将第八期《恋爱盒子 Online》一文中重复的小标题更正一下，最后一段的标题应为“技能锻炼法则”……

当然面对错误客观理由总是要找的。首先简单将杂志的制作流程罗列如下：选题、约稿（撰写）、编辑、排版、校对、修改、出片、印刷、上市。前六道工序一般的周期为 15 天，而这 15 天就是属于编辑的。从流程可以看出，校对是倒数第二道工序，具体时间一般在制作周期的第 14 天。在那个时刻，尽快将杂志的制作工作完成的心情是可以理解的，但“快”便是错误产生的根源，校对的盲区也因此悄然产生了，它可能在任何一个角落。

原因暴露出来了，未来只能以观后效。

——【月月】

《永恒》那篇文章是我负责最终校对的，但以往眼光毒辣能在一目十行的扫视中揪出错字的俺……没说的，月月，石子，丹，子胥，这期犯错误的一个都不能少，跟我一起给老编送钱去吧～～



——【小马】



●江苏淮安 王海啸

观了近些月的《家游》，由感而发一句话："魔兽猛于虎也！"我们这些学生，没什么时间玩《魔兽》，我也就不想玩了。其实2D、2.5D的画面很好，干嘛都搞得那么逼真，真不敢想像以后有哪个公司出了个3D H网游，横扫全世界，汗～～

奖品，《家》是游戏杂志还是动漫杂志？虽说PS2上有《火影》，但《家》至多是个PC GAME杂志唉，怎么搞起动漫来了！

内容，软硬那块儿搞得是越来越棒了！看着那些东东，把我的口水都馋下来了，只因为爸妈对我的经济封锁，要不然俺早就把什么PSP、NDS、PS3……PS7、PS8、X-Box999都买下来了。呵呵，还不就是手里没钱，现实性问题！不怕，不怕，PS3都到来了，PS4还会远吗！到那时候，估计我也当爸爸了，带着儿子踢"实况"。嗯，未来是美好的。

另外《家》能不能时不时送些游戏海报啊！你们送的那些日历都N张了，看都看不过来，像这两期就应该送张《头文字D》的电影海报啊！日哦，教室里虫子满天飞(教室外是草地，全是小飞虫)，不写了，下面，嗯，捉虫子大赛开始。前几天有女生透明胶带上有100多只，强！今天俺要打败她(幸好不是班主任的晚自习)。事实证明，游戏，无处不在。

"到那时候……"我不得不佩服这种坚韧的游戏革命理想！而且，我突然觉得拟订一个"我、我未来的孩子、游戏"这样的主题征文是非常有意义的，它将把我们的过去、现在和未来连接在一起。

——【突然开始考虑该如何让自己未来的小孩跟游戏打交道的游骑 上】



谢谢您对硬件栏目的肯定，我们也将继续努力，为大家提供更新奇、更丰富的硬件数码产品资讯。

另外，我很想知道您那位"飞虫胶条克星女"的同学怎么用透明胶条抓虫子的——这不是俺们家最近虫子多了点儿……

——【狗子】

●天津 徐姣

昨天在网上看了一些有关中国动画配音演员的故事，一些优秀的从业者在艰苦的环境下苦苦挣扎，有人感叹还是中国游戏好啊，总算靠电子竞技熬出了头。回想《家游》这些年来的文章，作为边缘产业(如果可以称为产业)谁的路都不好走，没有政府支持，没有社会理解，再加上盗版问题，永远的恶性循环下去。可是还是有一批有梦想、有热情的人投身其中，因为他们知道哀叹下去永远没有结果，只有去做才能期待希望。当电子竞技登上CCTV，当盛大《传奇》登上平面媒体，当我想多少年后才会在公交车上出现游戏广告时居然真看见了《航海世纪》的广告，我知道中国游戏已踏出了第一步，也许这是背离原来的主旨，但毕竟看到了希望，只要我们坚定走下去，终究会看到想要的局面。在此谢谢《家游》的编辑们。谢谢你们一路坚持走来，谢谢你们带给我快乐与感动。我知道在这样的大环境下想生存、想挣钱并不容易，毕竟人不能只靠理想活着，还需要物质，所以请原谅我曾经刻薄的话语。但不管我们说什么，我们是真心希望你们把杂志做得更好，在市场的洪流中依然有所坚持。

最后，希望大家能多关注、理解一些我们的边缘从业者，有了这些也许才能等到更多的希望。

说起游戏业的"熬出头"，恐怕更多还是网络游戏的功劳吧。的确，也有很多老玩家说网游毁了游戏，可是不管网游的是非功过如何，它至少为整个产业找到了一条可行的盈利模式。在这期的特别企划《全民游戏》里我们可以看到，游戏业的下一步目标可能会更远大，未来的"游戏"可能会变得越来越不像我们熟悉的那个"游戏"。但就如同可爱的孩子终究要长成成熟的大人一样，游戏也有它自己的未来。



——【属于游戏原教旨主义者中的温和派别的东东】上

根据我的体会，游戏媒体的编辑记者确实是属于"边缘从业者"，感谢所有读者朋友多年来的支持和理解，也感谢《家游》的伙伴们一直以来在狭小"边缘"的坚持与淡定。

——【小马】

●山东淄博 张斌

实话实说吧，我已经快一年没有碰电脑了。也许是到了高三了，没有时间玩了吧。但是这一年的时光中，是《家游》陪伴着我，看着书上精彩的游戏，真是看在眼里，馋在心里。不过看看书也可以解馋。《家游》的内容确实很吸引人，而且常写回信还能练就写作水平，上次考试作文得了50分(满分60)，出乎我的意料之外。真是宁为《家游》，不为电脑。



看《家游》解馋，这个办法好啊～第一不会因游戏上瘾，绿色；第二不用买游戏买点卡，省钱；第三不用对着电脑显示器，健康……建议在全国玩家中推广之！不过这样《家游》编辑部最好搬到萨达姆的地下宫殿规格的防御设施里去，以免被游戏厂商联军暴打～其实，看到你的来信，马上便回忆起当年游戏机被老爸锁掉后，馋得把攻略书都翻烂了的日子，还真是亲切呢！

——【也曾号称高分作文名家，现在却写不出像样玩意的东东】上

就像很多喜爱军事杂志的朋友从来没有接触过真枪实弹、很多喜爱汽车杂志的朋友尚未拥有自己的座驾一样，游戏杂志的读者中很多人也不是天天上机操练的玩家。假如你不玩游戏或者暂时玩不了游戏，这本杂志就没有了看头，那么，很可能它压根就没有看头……

——【小马】

有奖调查

清晰完整地填写调查表并在当月内寄回杂志社的《家游》读者，将有机会获得"YOMI酷玩街"的精选礼品，抽奖名额为30名。您可以在以下两种礼品中选择一种并在调查表上注明：

A. 可爱龙猫手机绳

B. 龙珠水晶挂珠手机链





留言扉语

（想对任何人说句话，都可以写在这里）

●亲爱的琦：一直一直以来，你在我心里都是最好、最棒的！——浙江嘉兴　婷

●轩网上5的314（芳草天空☆月）：我们拥有的美好时光，从彼时到此刻，漫卷过知觉的纤毫，变成长久不变的最爱。——贵州安顺　封迪

●哎哟，老爸老妈，咱家电脑查封都一年了，什么时候才能开封啊？——山东　张斌

●致所有外挂猪：不想玩了就快滚，少在那里影响市容！好游戏都是被你们毁掉的！——51区迷样生物

●我要感谢《天堂Ⅱ》4服家游盟的"家用包子"、"热恋的香豌豆"等朋友帮我度过难关，真的谢谢你们！我和我姐姐永远是家游盟忠实盟员。——北京　刘源

●感谢一直在我身边陪伴的"可人"，一起携手走过许许多多的网游，祝她越来越漂亮，越来越可爱。我想说：握住你的手，永远不会松开！——吉林长春　顾莹杨

●谢谢我在网络游戏里的老公"无情"，在我现实生活最失落的时候是你在游戏里给了我无私的帮助，让我知道了"多情并非真有情，绝情并非真无情，多情不如无情。"不好意思亲口对你说，借《家游》一角说出我的心里话："认识你真好！"——新疆　王钒

大话热点　本期热点：ChinaJoy

●中国式的E3大展，真可谓"八仙过海，各显神通"！用俺们河南话就是一个字：中！——河南三门峡　尤文

●近在身边，可无缘相见，可叹，可叹啊……——在上海服役中的　孙键

●ChinaJoy，玩家心中的"天堂"和"完美世界"！——天津　钟乐

《魔力宝贝5.0》我问你答

长盛不衰的经典网络游戏《魔力宝贝》即将迎来充满惊奇和创意的5.0版更新，网星公司为此特别举办有奖问答活动，并为参与活动的玩家准备了精美的《魔力》周边礼品：魔力玩偶彼特和魔力充气宝剑，只要将以下问题的答案填写在本期读者调查表背面并寄回《家游》杂志社（100036　北京海淀区恩济庄18号院1号楼1104室），就可以参加幸运抽奖活动，获奖名额为10名。

1.《魔力宝贝5.0》的名字是什么？
A.天界的骑士和星咏的歌姬；B.天界的战士和异星的斗士；
C.天界战士的浪漫爱情故事

2.《魔力宝贝5.0》通往新大陆的交通工具是飞在空中的，请问他们怎么保护乘坐旅客的安全？
A.安全带；B.降落伞；C.根本没有掉下去的机会

3.《魔力宝贝5.0》里新开放了骑宠技能，请问这一技能能否在非战斗画面使用？
A.可以；B.不可以



4.《魔力宝贝5.0》中的新大陆上是否有可供玩家PK的竞技场？
A.有；B.没有

5.《魔力宝贝5.0》在非战斗画面利用骑宠行动时，以下那种情况会发生？
A.遇敌时宠物会随机逃跑；
B.按照宠物和主人的忠诚度决定是否会随机逃跑；
C.骑宠状态会在一定的行动步数后解除



〔邮购指南〕

读者可以通过当地邮局汇款购买杂志。邮购时请在汇款单附言栏写明需要邮购的刊期和数量，平邮免收邮费，如需挂号请加寄3元/本的挂号费。由于平邮过程中可能发生无法预知的丢失损坏等情况，给读者造成不便，因此推荐使用挂号邮购方式。

汇款地址：北京市海淀区恩济庄18号院1楼1104室
收款单位：《家用电脑与游戏》邮购部
邮政编码：100036
咨询电话：010-88115658
电子信箱：publisher@playgamer.com

〔征稿启事〕

每一位读者都有可能成为《家游》的作者！你可以在杂志各个栏目现有文章的内容和格局中获得参考。

■新作速递：国内外电脑游戏新作情报和初评。
■极限攻略：流行电脑游戏攻略和要点心得。
■家游竞技场：你所了解和经历的竞技赛事、以CS和魔兽为代表的流行游戏战报、技巧解析等。
■游戏科技：谈谈与玩转电脑、玩好游戏相关的产品和技术，还有模拟器等同样好玩的东西。
■文渊阁
□游戏文学：这是那些梦想尚未结束的人的天堂。游戏小说是最常见的体裁，其它散文诗歌之类不限。
□K文："K文"指文章的字节数在"1K"左右。不长不短的千字杂文符合网络社会快速的阅读节奏，你可以就游戏生活中的经历和感悟作些描述，来点宣泄，观点鲜明一点，风格酷烈一点。
■玩家广角
□历史：经典游戏纵向回顾，这需要你对游戏的高度热爱和独到研究。
□文化：游戏文化横向漫谈，这里的发挥空间完全是属于你的。
□图鉴：游戏海报、原画设定、包装赏析等等，关于游戏的图片记录。
□幽默：关于电脑和游戏的原创或摘编的幽默笑话及漫画。
□周边：游戏连带产品（如玩偶模型）、衍生产品（如改编自游戏的影视作品、COSPLAY）及关联产品（与游戏相关的影音、动漫等）的评介、收藏，你的消息够灵、眼界够宽的话，就秀给大家看。
□生活：游戏玩家的相关生活习惯、消费风尚等，展现你精彩的生活。
■大话家游：只要你来信、寄调查表、在论坛灌水，就可能登上杂志！

投稿地址：北京市海淀区恩济庄18号院1楼1104室《家用电脑与游戏》编辑部
邮政编码：100036
电子信箱：play@playgamer.com
注意事项：请在来稿中注明所投栏目名称。推荐使用电子邮件投稿，正文文本请采用TXT格式，附图请用90%图像质量的JPG或BMP等格式。请注明笔名、真实姓名、通信地址、邮编等详细联络资料。请在稿件发出后一个月内不要投寄其它报刊，若时间上有特殊要求请在来稿中说明。

〔2005年第7期读者调查问卷统计结果〕

读者对本期杂志的总体印象：

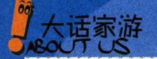
非常好	39.33%
还不错	54.67%
一般般	5.33%
不太好	0.67%
糟透了	0

本期读者最喜爱的文章：
特别企划：游戏集体主义
本期读者阅读最不舒适的版页：
封面拉页

〔2005年第7期问卷调查幸运读者名单〕

北京	刘　源	江苏东海	吴行一
浙江嘉兴	唐杰凡	辽宁庄河	于　飞
辽宁大连	关雪姣	四川凉山	巫　林
山东济南	孙　斌	江苏苏州	缪司琪
湖北荆州	崔柳雄挥	甘肃平凉	杜松岩
广西桂林	蒋　鑫	山东临沂	陈　宏
安徽繁昌	章　瑜	江苏沛县	李　明
江西鄱阳	余选波	福建龙岩	张岩晨
浙江平湖	董文斌	黑龙江哈尔滨	江家奇
广东广州	罗　乐	贵州安顺	宋　洋
辽宁沈阳	王楷仁	辽宁葫芦岛	周子峰
天津	高洪伟	长春	许　楠
天津市	李　南	内蒙古包头	庞志强
贵州安顺	封　迪	山西文水	张　宽
湖北武汉	刘启超	河北涿鹿	左辰勇

■本栏目属于所有《家游》读者，内容来自读者来信、回函、论坛发言和部分投稿。在此可以有面向《家游》杂志、业界环境、玩家状态等周遭一切发表的意见、感想或是随便什么，所刊登文字仅代表读者个人观点，与《家用电脑与游戏》杂志无关。





洛奇 mabinogi 清凉一夏
——主题有奖问答活动

童话？神话？幻想之诗？
在3D世界中找到童话
开放性的自由幻想世界
一个名叫爱琳的世界
这就是洛奇的世界

备受期待的新一代3D卡通网络游戏《洛奇》目前正在火热公测中，为庆祝《洛奇》的公测，迎接游戏最新的一次大改版，《家用电脑与游戏》特联合世纪天成举行此次主题有奖问答活动，我们专门为此准备了精美的洛奇主题周边礼品，只要将以下问题答案填写在本期读者调查表背面并寄回杂志社（100036　北京海淀区恩济庄18号院1号楼1104室），就可以参加幸运抽奖活动，奖品是由世纪天成提供的《洛奇》主题精美周边礼品，包括手机挂件、钥匙链、抱枕和玩偶。

活动时间：
9月1日～9月30日
以当地邮戳为准

具体内容：
【问题一】第3届ChinaJoy上，哪位明星来到《洛奇》展台和玩家见面？
【问题二】在《洛奇》中玩家进行转生时，能够选择改变性别吗？
【问题三】《洛奇》中玩家能够扮演NPC吗？

活动奖品：
《洛奇》主题手机链　20个
《洛奇》主题抱枕　10个



《天堂Ⅱ》女神复苏
——主题有奖问答活动

随着三章《黑暗苏醒》的成功，四章《女神复苏》也进入了广大《天堂Ⅱ》粉丝的期待中，早先NCSOFT在美国E3大展上公布了《天堂Ⅱ》四章《女神复苏》待定的资料，传说中的席林女神将苏醒，带来了大量的魔物，人类将无法与之抗衡，天界的天使、远古的巨人族、地狱的恶魔族都将加入这场战斗。游戏系统将由原先的32位提升至64位，游戏地图将扩大2倍以上。NCSOFT表示游戏将发生翻天覆地的变化，这些的一切都是如此值得期待！

《家用电脑与游戏》与新浪联合举行此次主题有奖问答活动，只要将以下问题答案填写在本期读者调查表背面并寄回杂志社（100036　北京海淀区恩济庄18号院1号楼1104室），就可以参加幸运抽奖活动，奖品是由新浪提供的《天堂Ⅱ》主题精美周边礼品，包括主题T恤、笔记本和显示器贴。

活动时间：
9月1日～9月30日，以当地邮戳为准



具体内容：
【问题一】《天堂Ⅱ》四章中谁将苏醒？
【问题二】《家游》杂志中曾经连载的《天堂Ⅱ》系列小说的作者是谁？
【问题三】《天堂Ⅱ》的绿服是什么意思？



活动奖品：
《天堂Ⅱ》T恤　10件
《天堂Ⅱ》笔记本　5个
《天堂Ⅱ》显示器贴　10个







《飚车》漂移之路
——主题有奖问答活动

与人飚车，其乐无穷！　飚出梦想，飚出未来！

中国第一款大型实景网络赛车游戏《飚车》在推出《头文字D》赛道后，继续推出实景上海地图，《家用电脑与游戏》特联合天纵网络举行此次主题有奖问答活动。只要将以下问题答案填写在本期读者调查表背面并寄回杂志社（100036　北京海淀区恩济庄18号院1号楼1104室），就可以参加幸运抽奖活动，奖品是由天纵网络提供的《飚车》主题精美周边礼品，包括汽车魔方和车模烟缸。

活动时间：
9月1日～9月30日，以当地邮戳为准



具体内容：
【问题一】《飚车》中韩对抗赛决赛中哪个队获得团体赛的冠军？
【问题二】8月1日前，《飚车》共有几辆星座车？
【问题三】《飚车》的官网地址是？

活动奖品：
《飚车》汽车魔方　15个
《飚车》汽车烟缸　15个



锤锤Online 一杆大锤走天下
——主题有奖问答活动

单纯打打杀杀的网络游戏已经逐渐被人厌倦，更多的玩家开始怀念童年的游戏，怀念FC，怀念那纯真的岁月，那么《锤锤Online》可能是最能让你拥有纯粹快乐的游戏了！层层叠叠的砖层上，你化身为一个拿着大锤子的Q版小人，敲击你对手脚下的砖块，使他摔到下一层，这样你就能够获胜喽！听起来是不是很简单？

目前《锤锤Online》即将进入公测阶段，《家用电脑与游戏》特联合掌上灵通举行此次主题有奖问答活动，只要将以下问题答案填写在本期读者调查表背面并寄回杂志社（100036　北京海淀区恩济庄18号院1号楼1104室），就可以参加幸运抽奖活动，奖品是由掌上灵通提供的主题精美周边礼品，包括锤锤抱枕和手机挂饰。



活动时间：
9月1日～9月30日，以当地邮戳为准



具体内容：
【问题一】一块地砖最多能承受几次攻击？
【问题二】LV50～LV59用什么徽章表示的？
【问题三】图钉减慢速度的效果有几秒？

活动奖品：
《锤锤Online》抱枕　5个
《锤锤Online》手机挂饰　25个



CLPA 2005 玩家动员令

"CHINA LANPARTY PLAYERS ALLIANCE"缩写"CLPA"，以中国第一个LANPARTY文化论坛(WWW.HILANPARTY.COM)为依托，聚集了国内众多知名的MOD、超频、电子竞技高手，将逐步成长为中国最大的玩家社区。

LANPARTY在世界范围的快速成长，源于全球玩家对它的支持与爱好，自2004年步入中国以来，LANPARTY活动已经成为玩家津津乐道的话题，MOD玩家数量迅速扩大，成为硬件论坛最活跃的力量。LANPARTY的健康发展要以玩家为基础，论坛将会聚集热爱MOD、OC、E-SPORT的玩家，大家在论坛上交流心得，分享资源和乐趣，因此，无论是硬件高手，软件爱好者还是游戏玩家都会在论坛上，在LANPARTY找到属于自己的位置。据悉，此次由CLPA举办的2005年度LANPARTY玩家盛典将于10月15日在北京举行，活动时间将从早上10点延续到凌晨，到场玩家将超过百人，活动分为竞技类(ES-PORTS、MOD、OC)、表演类(COSPLAY、RAP现场演唱)和参与类(资源共享下载，游戏体验)。预计到场观众将超过1万人次，将是中国迄今为止最大型的LANPARTY玩家活动。目前在论坛上已经开始了全国优秀MOD作品的选拔，经过选拔的选手将会受邀来北京参加LANPARTY盛典。

CLPA作为玩家组织的一种形式，将对LANPARTY活动在国内的健康发展进行不懈的努力，只要你热爱LANPARTY，随时随地都可以加入我们。欢迎来到论坛做客或者发MAIL与我们联系(LANPARTY@HILANPARTY.COM)，为我们的活动提出建议，分享快乐！

家游派 会员天地

收获的季节



第三届CHINAJOY大展在上海结束了。在第7期杂志中，草地为俱乐部的会员活动做了好一番振臂吆喝！功夫不负有心人，这一两个月的参与会员明显多于以往。看着大家一封封真挚的来信和对CHINAJOY做的种种想像，真是一件有意思的事情。那么，《家游》能回报给大家的，就是赶快实现一件件对大家的承诺喽！为了一展各种诱人的游戏周边风采，草地精心挑了几样登在了下面。另外，请参与活动的会员朋友留意关注下面的活动总结。也许要不了多久，珍贵的奖品就到你手中喽！

1、600份《CHINAJOY展会日报》将在9月初统一寄出。在第7期杂志中的计划是7月底寄出，但考虑到大部分会员留有学校地址的缘故，故将邮寄时间推迟到9月初。

2、"友情专递"活动共收集了9份现场"家友"为非上海地区会员挑选的展会纪念品。这9份礼品，将按照"家友"的意愿，分别派送到贵阳、南京、苏州、北京、武汉、西安、新疆、河北。感谢在CHINAJOY现场，那些参加活动的"家友"们！

3、"幸运抽奖"活动的获奖名单已经统计完毕，奖品也将在9月初统一寄出。因篇幅有限，获奖名单已公布在《家游》网站"会员天地"栏目，敬请查阅。

好了，有关CHINAJOY想说的话太多太多。与来自全国各地的热心读者在上海的会面，还有他们的倾力协助，都成为草地难忘的一刻。在金秋的9月，谈到大家带给我们那些愉悦的收获，心中仍是一阵阵感动。现在，让我们跟着这期栏目的一组照片，重温一下那些动人时刻吧！

交友天地

凌波
性别：女
年龄：16
地址：江西省赣州市东桥路16号
邮编：341000
QQ:122017390
留言：接触网游不久，特来向各位高手请教，请大QQ上加我，并向我猛烈"开炮"！

交友天地

郑博铭
会员号：00170
性别：男
年龄：20
地址：北京市西城区阜成门内大街341号
邮编：100034
QQ:49151782
留言：希望在交友天地里能够认识许多好朋友！

交友天地

金翔辰
性别：男
年龄：16
地址：吉林省敦化市大石头林业局东明林场家属区
邮编：133702
E-mail:jinxiangchen838@sina.com
留言：诚招天下有志之士，与鄙人联系

交友天地

阮文润
性别：男
年龄：17
地址：广东省江门市新会区陈瑞□中学高二（5）班
邮编：529157
QQ:1101549
留言：远在他方或近在眼前的你，愿意结识热爱魔兽、天堂II、新绝代双骄的人吗？

交友天地

李明波
性别：男
年龄：22
地址：山东省泰安市泰山医学院信息科学系计算机专业2002级2班
邮编：271000
QQ:155065325
留言：希望与《家游》中的其他会员认识，尤其是喜欢模拟类游戏的玩家。

① 

② 

③ 

⑤ 

④ 

●入会办法

1. 直接入会：《家游》不定期提供入会机会，填写读者调查表或参加编辑部组织的现场活动等。
2. 购物入会：只要在"酷玩街"购物，购物金额不限，均赠送会员身份。
3. 会员身份确认：《家游》开放的所有入会机会，均以你获得的"家游派"会员卡为最终身份确认。获得会员卡的方式根据不同入会形式各有具体办法，详见活动说明。

●会员权利

1. 有更多机会受邀参加由"家游派"俱乐部举办的各类精彩活动。
2. 会员天地栏目不定期推出全国会员互动活动，除了特别惊喜，更有机会在杂志中展现个人才艺。
3. 均可以最惠的会员价格购买"酷玩街"任意产品。
4. 不定期收到《家游BT版》，收录小编趣闻逸事、游戏业界内幕花絮和会员交流信息等多种内容。

照片说明：
1）带到上海去的两台硕大的主机……一个展示、一个排版。由丹和狗子一路肩扛至上海#-_-
2、3）三天的展会，《家游》展台一直被热情的参会观众包围着。后来听说，不少专程去看《家游》的上海读者，一直不得近身啊…
4）《家游》展台的三位女将！身穿《家游》特制的酷T恤，是不是很炫呢！
5）感谢应征会务助理职务的家友傅兴浩（右）、柯臣彦（左），感谢你们为《家游》不遗余力的全程帮助。

爽爽的秋风吹来了，夏天、暑假都 byebye 了！我们期待着新的学期，新的朋友，新的惊喜，再一次回到学校时总是那么的亲切。Yomi 由于暑假爆晒过渡，现在有向乌鸦基因突变的趋势，为了不让大家和自己一样，Yomi 这次带来了好多漂亮的太阳帽，注意秋老虎哦！



会员征集进行中

非会员用邮购价购买任意一款产品即能成为会员，我们会在给你邮寄产品的同时附上你的会员卡！记得收到会员卡就赶紧和 Yomi 联系，把你的详细资料通过 e-mail 或直接打电话告诉我们。

会员热线：010-88146001 转 13（工作日 9:00—17:00）

E-mail :kittyxwm@playgamer.com

邮购方法及注意事项

1、邮资标准：每张汇单不论邮购产品数量多少，邮资一律为 10 元（含每件包裹的挂号费 3 元及包装邮递费用，未付邮资遗失不补），一次性购物满 100 元免邮资。

2、请于汇款单附言栏注明邮购产品编号及数量，会员标明会员号。

（参照下图示范） **中国邮政汇款单**

用户填写

业务种类 邮局通知汇款□ 自行通知汇款□（24小时□ 2小时□ 实时□）

附加服务 入帐□ 邮购□ 回执□ 礼仪□

收款人姓名 **邮购部**

汇款金额（小写） 佰 拾 万 千 佰 拾 元 角 分 — 货款金额+10元（邮费），满100元免邮费

收款人地址（或开户局及帐号） 北京市海淀区恩济庄18号院1楼1104室 《家用电脑与游戏》

收款人邮编 100036

汇款人地址 您的详细地址

汇款人姓名 您的姓名

汇款人邮编 您的详细邮编

附言（以30个字为限） 邮购物品编号及数量 会员请注明编号

机印记录

汇票号码	汇款金额	汇费	手续费	收汇日期

经办员： 复核员： 事后检查：

暴雪专区



6001—6004 号价格为：邮购价 ￥28 会员价 ￥26

6005—6012 号价格为：邮购价 ￥38 会员价 ￥36

编号：6001



夜精灵徽章（古银）

暗夜精灵徽章：优雅而神秘的种族，美丽的精灵，古老的德鲁依，拥有无限的大自然力量。

编号：6002



亡灵徽章（古银）

亡灵徽章：阴森的坟墓，刺骨的寒气，无穷的黑暗法术，吞噬着一片片尸骨。

编号：6003



兽人徽章（古银）

兽人徽章：野蛮的兽人部落，虔诚撒满的信徒，强大的牛头部族，力量是一切的源泉。

编号：6004



人类徽章（古银）

人类徽章：勤劳的人民铸造了坚不可摧的伟大城堡，各职业配合造就最完美的联盟力量。

编号：6005 编号：6006



风之靴（白金） 风之靴（古银）

拥有速度之靴，再也不会有被人追杀的痛苦了，速度之靴为情侣款，男款为银质比镀白金的女款大 1/3，当然速度也快 1/3，你不用担心追不上她啦！

编号：6007



雷电之锤（古银）

兽人威猛的近身武器，可以释放雷电魔法远程攻击。

编号：6008



精灵之月（白金）

精灵之月正是赐予月夜精灵魔法和力量的源泉。佩戴它，能感觉到月之女神的力量源泉以及月夜精灵族的无限魅力。

编号：6009



精灵之斧（古银）

月夜精灵钟爱的武器"精灵之斧"，戴上它，我们仿佛置身于神秘而危险重重的圣山，四周都是密密的丛林，头顶是悬挂于苍穹的幽幽之月。

编号：6010



霜之哀伤（古银）

The Frostmourne（霜之哀伤），是玩家梦寐以求的魔兽世界中至高无上的武器。

编号：6011



食尸鬼（古银）

亡灵军团的主力，最基本的亡灵单位，它充满了对亡灵的忠诚和信仰。

编号：6012



掠夺者徽章（古银）

金属头颅挂饰是每个强悍的掠夺者的身份标识，它标志着勇敢，强悍，无恶不作。

编号：6017



邮购价 ￥15

魔兽攻防战术扑克

扑克牌的四个花色分别由四个种族的常用兵种单位构成，在玩牌的同时可以熟悉每个种族常用单位的攻防知识以及任意两个单位之间的攻防相克情况。

YOMI 动画屋

清凉的动画世界，飞扬的卡通心情，这里是永远年轻的秘密花园，属于不泯的童心。

编号：1016



经典军装 2 代，包括则卷阿拉蕾、阿卡＋战车、栗头老师、马西里特、比斯凯、太郎以及玩屎的阿拉蕾，高约 5~8cm。

阿拉蕾军装二代 7 件组 邮购价 ￥36 会员价 ￥33

编号：3014

邮购价 ￥88 会员价 ￥78

柯南表形红外激光枪

名侦探柯南的随身至强装备，它不仅具有一般手表的各项功能，还加入了红外激光枪的特殊设计，并配备远程瞄准定位光束和便携式放大镜，专门为爱冒险的你设计！

编号：2018 编号：2019





火影卡卡西笔盒

印有卡卡西图案透明笔袋，酷酷的铅笔上是一枚能盖出写眼轮图形的印章，实用又好玩。规格 20cm*7cm

火影鸣人笔盒

这是鸣人的透明笔袋，铅笔上的图章当然就换成了象征火影的木叶标志啦！

每款邮购价 ￥23 会员价 ￥20

编号：3004

火影忍者 12 招式怀表

邮购价 ￥55 会员价 ￥49

高级表面电镀工艺完美再现火影 12 种忍术手势，进口机芯品质保证，附送的 12 招式秘笈让卡卡西亲自教你忍术。

编号：3019



死神白色太阳帽

邮购价 ￥26 会员价 ￥23

洁白的底色，醒目的死神 logo，新颖的设计。看着就很凉快，这么好的太阳帽，只有 yomi 才有哦。

编号：3020



NANA 酷黑太阳帽

邮购价 ￥26 会员价 ￥23

黑色的 NANA 主题凉帽，帽檐还坠着土星挂坠，是送给酷女孩的最好礼物。

编号：3021



网球王子帽子

邮购价 ￥26 会员价 ￥23

这款帽子就不用 yomi 多费口舌了，网球王子每人一顶的帽子，带上它，成为网球王子的一员。

编号：2037



火影主题腿包

邮购价 ￥28 会员价 ￥26

同时栓在腰上和绑在腿上的包包，不束缚双手，不影响运动，还有足够的空间装东西，两个小包可拆卸，随你任意搭配。规格 20*35cm。

编号：2036



火影主题圆筒包

邮购价 ￥36 会员价 ￥33

最新杀到的新品酷包，印有卡卡西暗部时期的造型图案，配有背带，可背可提，设计巧妙。长约 40cm。

编号：3022



火影四色护腕

邮购价 ￥10/ 个 会员价 ￥8/ 个

四种颜色的火影护腕，你选择小樱的红，佐助的蓝，鸣人的黄还是卡卡西的白呢？邮购时注明颜色，未注明随机寄出。

专属于你的时尚 shopping 地带





编号：2028

头文字 D 系列赛车手机链

头文字 D 剧中各款经典赛车总汇。(A—AE86 TRUENO) (B-RPS13 SILEIGHTY) (C-R32 GT-R) (D-FC3S RX-7) (E-FD3S RX7) (F-AE86 LEVIN) 邮购时请注明编号。(未标明编号默认为 A 款。)

全六款每款 邮购价 ¥12 会员价 ¥10



编号：1026

邮购价 ¥77 会员价 ¥75

日本原版头文字 D 车型抱枕

黑色的碳纤维前盖，没错，这就是高桥凉介的 ProjectD 改造的 AE86，藤原拓海的坐驾。高级太空棉填充，柔软赛车抱枕，抱着它和拓海一起漂移！规格 36cm*20cm*16cm。



编号：1006

邮购价 ¥25 会员价 ¥23

棋魂五人组人偶模型

造型体现的是光与亮对弈、佐为等人观战的场景，实心硬胶材质，做工精巧，颜色柔和细致，平均高约 4cm。

编号：1019

邮购价 ¥40 会员价 ¥38

海贼王伟大战斗海图扭蛋 10 件组

可爱 Q 版造型，10 款角色专属底托可拼成一幅海图，包括路飞、乔巴、香克斯、妮可、桑吉、索罗、沃帕、寇尼丝、欧姆、埃尼鲁，高约 4cm。



编号：3016

死神 BLEACH 蛇尾丸手链

邮购价 ¥20 会员价 ¥15

和钥匙链同款的蛇尾丸手链，不一样的用途，一样的扮酷效果。

火影忍者带道具挂件 9 件组

邮购价 ¥38 会员价 ¥36



编号：2004

百分百超值火影收藏齐集 9 款人物和他们的随身法宝，为你创造百分百的回头率。

编号：1033

火影 6 场景扭蛋

邮购价 ¥49 会员价 ¥46



火影忍着 6 个经典场景的完美再现，无论是打斗的宇智波兄弟还是练螺旋丸的鸣人师徒，每款都让你爱不释手。



编号：1031

钢炼之阿尔方斯公仔

邮购价 ¥20 会员价 ¥18

惟妙惟肖的面部神态，忠于原著的外装，每个细节都没有被遗漏。精细的缝制，加大了其收藏与实用性。高约 40cm。

编号：1034

EVA 组装军装手办

邮购价 ¥60 会员价 ¥55

武装到牙齿的 EVA 美女，军装掩藏不住摄人的妩媚，人物制作细腻，极具收藏价值。





编号：1032

EVA 再启动系列 4 款

邮购价 ¥36 会员价 ¥32

冷艳的凌波丽，俏丽的明日香，两套服装两款机甲，坐姿各异，栩栩如生。长约 20cm。

编号：3010

火影真皮腕带

邮购价 ¥16 会员价 ¥13

真皮材质的火影腕带，给纷繁的火影周边带来一丝新意，男生女生带着它都很酷。

编号：2029

火影带道具挂件二代(6 件)

邮购价 ¥22 会员价 ¥20

加入沙忍三人众，再现佐助追逐战激烈场景，最新入手的火影周边。

yomi 量贩店



编号：039

邮购价 ¥9.9

神剑山河

新浪网最具人气的网络游戏小说，另类武侠的典范。



编号：038

邮购价 ¥9.9

梦幻世界权威功略宝典(附光盘)

超人气网游梦幻西游的极致功略本，全书 16 开，全彩印刷。



编号：040

邮购价 ¥8

玩转电脑不求人！(附光盘)

家用电脑与游戏 2003 年增刊，是你立即摆脱电脑菜鸟身份的至尊宝典。



编号：5002

邮购价 ¥19.8

游戏短路(附光盘)

《家用电脑与游戏》杂志社倾情奉献，爆笑游戏漫画精选，全国热买，开放邮购，为未买到的读者提供方便。



编号：5006

邮购价 ¥25 会员价 ¥21

仙剑奇侠传 98 版

典藏老游戏，品位原汁原味的仙剑精髓，体验最初的感动。骨灰级仙剑 Fans 绝对不可错过。



编号：5007

邮购价 ¥38 会员价 ¥36

新仙剑奇侠传(4CD)

跨世纪的永恒经典，划时代的不朽巨作，脱胎换骨不断淬炼，凄美传说浴火重现，yomi 已经找不到更好的词来形容了！



编号：2031

邮购价 ¥25 会员价 ¥23

火影服饰手机包

没看错，就是高级忍者的外套，把手机放在这样的包包里，要多酷有多酷，手机也 cos!! 规格 18×26cm。



编号：2011

鸣人青蛙钱包

邮购价 ¥28 会员价 ¥26

漩涡鸣人的零钱包——小蛤，历经自来也和纲手蹂躏后掉进了 Yomi 的老巢，赶紧来抢！

编号：2032

死神笔袋

邮购价 ¥22 会员价 ¥20

靓丽的桔红色笔袋，清晰明快的死神 logo，可爱的小狮子，放在哪里都会很醒目哦！直径 5cm*23cm



编号：2013

宇智波鼬手机包

邮购价 ¥30 会员价 ¥28

超级大帅哥宇智波鼬的飞镖袋，可以绑在手臂上，配有长挂绳，规格 18×26cm



编号：2014

我爱罗葫芦造型包

邮购价 ¥40 会员价 ¥38

我爱罗恐怖的沙之葫芦，COSPLAY 的必选圣品，日常摆阔的极致武器，打着灯笼也找不到的好包包，规格 40*15cm。



编号：2015

火影卷轴书包

邮购价 ¥38 会员价 ¥36

模仿火影卷轴设计，展开就能看见忍者的咒语，长约 40cm 有红绿两款，邮购请注明颜色。



编号：2033

火影束口背囊

邮购价 ¥33 会员价 ¥30

火影包包家族的新成员，圆筒束口设计可以放置更多东西，方便实用，有红黑两款，邮购请注明。直径 10cm*40cm



编号：2034

网球王子主题挂包

邮购价 ¥18 会员价 ¥15

标有手冢头像的网球王子主题钱包打开有好多口袋，可以装下你的小金库哦，包包可挂在脖子上。打开规格 29*10cm。



编号：2035

火影佐助主题挂包

邮购价 ¥18 会员价 ¥15

和网球王子钱包同款，印有佐助暴走图案。



编号：2021

火影卷轴笔袋

邮购价 ¥24 会员价 ¥22

和火影卷轴书包同款式，只是缩小版的卷轴，怎么样，配齐一套吧。规格：直径 5cm*23cm。

编号：3018

火影写轮眼项链

邮购价 ¥12 会员价 ¥10

宇智波家族血限象征，佐助兄弟的命运之轮。Ps. 好像拥有写轮眼的人都是帅哥，你呢？



编号：1011

CS 兵团人物造型 8 件套

邮购价 ¥20 会员价 ¥15

迷你 CS 全套警匪 Q 版搞笑造型，爆笑可爱，摆在你的电脑显示器上是啥感觉，不用多说了吧！平均身高 2.5cm，太 Q 了！

泡泡随身包

邮购价 ¥48 会员价 ¥42

全球第一款泡泡堂主题包包，最具人气的毛绒公仔，超酷的镭射贴纸，还有神秘新道具超值赠送。全球限量 3000 套，疯狂抢购中。



编号：5013



编号：3015

死神 BLEACH 蛇尾丸钥匙链

邮购价 ¥22 会员价 ¥20

散发黑金光泽的蛇尾丸冷酷异常，实在想象不出用蛇尾丸当钥匙扣是什么感觉，会不会高兴的翻抖。



编号：3017

死神 BLEACH 斩月钥匙链

邮购价 ¥18 会员价 ¥16

死神主角的爱刀，威力无比的斩月，不同凡响扮酷圣品，当钥匙扣是不是可惜了点。长 15cm



编号：5011

航海世纪主题软件包

邮购价 ¥15 会员价 ¥12

全金属质地，印有震撼海战图片，能容纳八张光盘。

编号：5012

航海 3D 注油主题光鼠

邮购价 ¥58 会员价 ¥56

3D 光电注油鼠标，市场价 98 元。注油部分有一艘小船在蔚蓝色的海洋中遨游。



编号：3012

火影木叶项链

邮购价 ¥10 会员价 ¥8

木页标志的坠子配上炫亮的银色铰链，造型简单个性。

编号：3013

我爱罗葫芦项链

邮购价 ¥10 会员价 ¥8

我爱罗把土土的大葫芦背在背上，我爱把闪亮的小葫芦挂在脖子上，别看它小，威力无比。



家用电脑与游戏 2004 年 1—12 月杂志(除 9 月刊)

邮购价 ¥6/本 会员价 ¥5/本

家游的 2004 年杂志全收录、只可惜没有第 9 期了，汇款时请注明需要的是第几期。

游戏改变生活


峨嵋佛家—佛光战气


峨嵋俗家—月蚀曲


武当道家—真武七截剑


少林禅宗—狮子吼


武当道家—八卦剑气


丐帮污衣—打狗棍法

1. 武林大师指导：少林、武当、峨嵋大师参与指导，完美呈现中华武侠正宗功夫。
2. 纯正武学渊源：武宗、禅宗、道家、佛家、俗家……同样血脉不同流派。
3. 镇派独家绝学：易筋经、拈花指、一指禅、九阴真经……传承武侠精髓。
4. 旷世神装利器：软猬甲、天蚕衣、莫邪剑、天魔琴……内装外装变幻无穷。

真人模拟动作武侠大片

【剑侠三部曲】贰

剑侠情缘 II Online

jx2.kingsoft.com

9月 万众期待 豪情公测 详情请登录: jx2.kingsoft.com

《剑侠情缘》目前已经进入中国台湾，以及韩国、日本、马来西亚、新加坡、越南……

合作伙伴









富士康

（排名不分先后）



有华人的地方
就有武侠
在电影中我是无敌的，
在游戏中我愿意接受你们的挑战！
国际动作巨星 甄子丹
杀电脑病毒用 金山毒霸
TG 金山推广员
.kingsoft.com
KINGSOFT
北京金山数字娱乐科技有限公司
西山居



游戏改变生活
有华人的地方
就有武侠
真人模拟动作武侠大片
【剑侠三部曲】贰
剑侠情缘 II
Online
jx2.kingsoft.com
在电影中我是无敌的，
在游戏中我愿意接受你们的挑战！
国际动作巨星 甄子丹
9月万众期待豪情公测
详情请登录: jx2.kingsoft.com
《剑侠情缘》目前已经进入中国台湾，以及韩国、日本、马来西亚、新加坡、越南……
合作伙伴
Newman 纽曼
七彩虹
ATI
Qwesome 傲森
富士康
（排名不分先后）
金山毒霸
TG 金山推广员 kingsoft.com
KINGSOFT
北京金山数字娱乐科技有限公司


ISSUE.133 2005.09
英雄出世
谁与争锋
8月底内测
官方网站：www.yxol.com.cn
游戏代理公司：山东聚丰网络有限公司　公司地址：山东省东营市胶州路老年乐园5楼
联系电话：0546-8338133　传真：0546-8338133
《英雄OL》客户服务热线：0546-7765566　客服邮箱：gm@yxol.com.cn
山东聚丰网络总公司
SHANDONGJUFENGWANGLUO



全民游戏

大众娱乐时代的明日帝国

今年5月，E3大展的媒体见面会上，美国ESA主席Douglas Lowenstein说：我们需要一种文化上的迁移，以便让所有女性感觉到，玩游戏不是一种由她们的男友或丈夫独享的业余爱好。他认为现阶段游戏业最重要的任务，是通过降低游戏价格、开发面向女性的游戏等途径，让大众有更多的机会接触游戏。

今年7月，ChinaJoy的高峰论坛上，盛大董事长陈天桥历数了中国游戏产业亟需解决的四大问题，同时着重表示：盛大盒子致力于让更多的人获得更丰富的数字娱乐体验，它的受众除了传统的游戏玩家，还必须包括不属于玩家群体的用户。

今年8月，文化部和信息产业部联合发布《关于网络游戏发展和管理的若干意见》，明确指出我国网络游戏市场发展迅速并进入了一个高速增长期，对促进我国网络经济和娱乐业的发展、丰富互联网时代人民群众的文化娱乐生活起到了积极作用，并对网络游戏发展和管理工作提出了建设性意见。

随着产业的发展和融合，产品的普及和丰富，政策的完善和落实，市场的成熟和理性，我们有理由认为，一个全民游戏的时代正在悄然到来。

新纪元：全民游戏时代的到来

进入2005年，人们发现，这个已经诞生了中国首富并创造了产业增长奇迹的游戏圈变得更加野心勃勃起来，大家开始越来越多的谈论起诸如"客厅游戏"、"家庭游戏"、"全民游戏"甚至"全民娱乐"这样庞大的计划。如果说近年来从单机到网游的游戏形式革命是一次游戏业的战略转移，那么，这即将到来的全民游戏时代就是一次游戏业的战略扩张，它将带来一次前所未有的游戏受众规模扩大，让更多的人成为游戏产业的消费者。是什么样的力量在驱动着全民游戏计划的实现？我们为什么需要全民游戏时代？

游戏产业：产业发展已经接近极限，我们需要寻找新的突破口。
从游戏业的角度来看，推进全民游戏最大的意义就是能为这个产业的可持续发展找到一个新的方向。

■游戏市场的饱和

自从网络游戏的勃兴以来，中国的玩家数量已经以千万为单位计算，而且每年都在快速递增中。中国的玩家群体以青少年男性为主，有数据显示，在包括北京、上海以及广州三大城市里，高中和大学男性学生接触游戏者的比例已经高达90%以上，其中相当一部分是可以被称作"玩家"的经常游戏者。而从历次玩家统计调查来看，青少年男性一直稳定的占据着75%以上的比例。因此，就目前来看，中国玩家群体具有总体数量的巨大和年龄、性别分布狭窄两个特点，这两个特点决定了其向上增长的空间会随着游戏业的发展变得越来越狭窄。如果游戏产业继续按照2003年至2005年这三年来的发展速度高歌猛进的话，现有的可能用户资源很快就会消耗殆尽，市场最终将进入饱和状态。

■游戏业的冬天快到了吗

与日益枯竭的可发展用户资源、趋于饱和的市场正好相反，受到游戏产业快速增长的势头鼓舞，资本投入游戏产业的热情仍然有增无减。而且，随着以盛大、九城、网易、金山为代表的一批业界巨头崛起，资本进入游戏行业的门槛也越来越高，从鱼虾混杂的春秋时代进入巨兽角逐的战国时代，如今扯旗立山头的资本投入已然不是陈天桥当年"50万元闹革命"的小打小闹，投资数量级从百万、千万甚至到亿，商业运作的规模越来越大。当然，投资的每一分钱资本都指望着一角钱甚至一块钱的回报，那么游戏业是否能够一直保持着强大的生命力，满足资本越来越大的回报需求呢？目前主要以低收入和无收入人群组成的玩家群体，又还有多少可供挖掘的消费潜力呢？



游戏还有多少的用户资源可以挖掘？（2005CHINAJOY会场涌动的玩家人潮）

一面是趋于饱和的市场，一面是嗷嗷待哺的资本回报要求，表面上风光无限的游戏业其实已经到了非常危险的时刻。当然，也许每一家游戏公司都可以计划着消灭竞争者，占据最大市场份额，继续存在下去。但是对于整个游戏产业来说，这不是个办法，因为在有限的市场空间里，不论谁做大，都意味着更多的别人变小、死掉。如果绝大部分投入游戏产业的资本都得不到回报，那就很有可能会引发当年互联网产业崩盘那样的多米诺骨牌效应，大家将象逃难一样的纷纷撤离游戏业这条破船，游戏产业的发展进入冬天。游戏的未来会是这样吗？

■全民游戏，更辉煌的爆发

所有关于未来的猜测也只能是猜测。今天高速发展的游戏业就如同一列飞驰的火车，它必须前进，不能停下，而在前方，市场饱和这座大山横亘在前进的道路上，如果无法解决这个问题，下场就是粉身碎骨。但是假如能突破这个障碍，游戏业就能驶入一片全新的天地，有着更辉煌的前景。而解决问题的办法不是让大部分游戏企业死掉，让小部分游戏企业生存下来，而是弱小者变大，强大者更大，所以，游戏业急需一次前所未有的大规模市场扩张，这就是全民游戏计划。让游戏成为被大众普遍接受的娱乐方式，以全社会的娱乐消费资源来为游戏业的第二次更辉煌的爆发式增长提供动力。对于发展已近极限的游戏业来说，能否让更多的人接受游戏，这是场决定性的战役，不能输，只能赢。

政府和社会：游戏造成的社会问题日益严重，我们需要尽量减少游戏的负面因素。
从政府和社会的角度来看，全民游戏有可能是最终的、彻底的解决游戏这个让人头痛的"问题儿童"的唯一途径。

■为什么游戏需要改造

在继流行歌曲、武侠小说、日本动漫……等等之后，与时俱进的社会舆论终于又找到了一个最新的、最大的阻碍青少年健康成长的罪魁祸首，那便是游戏。近年来，游戏在青少年中的迅速普及使得游戏的罪恶吨位也越来越大，虽然政府看在它是朝阳产业外加高科技产业的面子上，相比过去已经给予了不少的宽容，但如此下去终究不是办法。

游戏究竟是不是导致一系列社会问题的病源？在这个问题的认识上，对游戏一窍不通的社会舆论，以及奉游戏为不可侵犯之神的游戏原教旨主义者们都有偏执倾向。事实是：有史以来，因为某种不可知的原因，青少年教育体系（家庭的、社会的、学校的）与作为被教育对象的青少年之间，天然的存在着彼此对立的关系。所以，在某一个阶段，总会有一种为青少年所喜爱的娱乐形式——譬如武侠小说、日本动漫、游戏——趁虚而入，成为青少年们用于逃避的自我空间，这个空间是一个孩子们自己的天堂，可是对教育体系的成员——家庭、社会、学校来说，却总是封闭的、神秘的、不可知的，所以，后者很理所当然的会将一切无法解释的教育失败都归结到它的头上，游戏不会是第一个，自然也不会是最后一个。很显然，企图解决青少年教育体系与青少年之间固有的历史矛盾，这个伟大艰巨的任务在短期内是难以实现的。但是，我们至少可以改造游戏，让它更加大众化，更加温和，而不是像现在这样，无所畏惧的像靶子一样站在教育体系与青少年之间对抗战斗的最前线。

■全民化改变游戏的负面形象

之所以游戏会被舆论认为是可怕的"教育天敌"，最重要的一条就是它自诞生以来，就主要在青少年群体中流行，所产生的种种副作用也大多加诸于青少年身上。怎么改造？最简单的办法就是扩大游戏受众的范围，将面向青少年的小众游戏改造为面向全社会各年龄层的大众游戏，从而


游戏造成的社会问题日益严重（表现网络游戏问题的电影《圣殿》剧照）

改变游戏的负面形象。这个办法是有成功的先例可循的：当年同样被视为"教育天敌"的流行歌曲和武侠文化也曾经遭遇过游戏这种千夫所指的困境，但是随着它们逐渐被主流社会接受，成为一种大众文化现象之后，所受到的非难和指责便大大减少。为什么呢？原因大概有二：第一，更多的人了解了它们，因为对它们的无知而产生的无理批评会大大减少；第二，更多的人在享用它们，也在同时接受着它们的副作用，所以即便它们对于青少年的副作用并没有因为受众扩大而消失，但由于针对性不像原来那样突出，表现不像原来那样明显，也就不会被无限夸大、上纲上线。总之，对于一种新的娱乐形式来说，只有最终为大众所接受，登堂入室，方得正果。看来，游戏也必须要经过这样一个从小众到全民的蜕变，才能彻底摆脱掉负面形象的阴影。

■全民化稀释游戏的负面内容

推进全民游戏，消除游戏的负面影响，这当然不仅仅是靠扩大玩家范围，从而转移舆论火力这么简单。更重要的是，随着游戏受众群体组成发生改变，游戏的内容必然也将随之发生根本性的改变。长期以来，作为一种文化产品，号称丰富多彩的游戏，其内容实际上非常具有局限性，几乎90%的游戏都和毁灭、破坏或者杀戮有关，绝大多数的游戏都需要你去消灭一些什么而不是建设一些什么。与其他文化产品相比，游戏无疑要灰色、单调得多，这是游戏一直以狭窄的男性青少年为受众对象形成的必然结果。事实上，这也是游戏很轻易的就被社会舆论抓住各种各样的小辫子的最重要原因。要改变这种现状，最好的办法也就是全民游戏的推行，让更多的不同性别、不同年龄、不同口味的人加入到游戏者的队伍中来。游戏业会为大众生产出各种类型的游戏产品，未来全民游戏时代的游戏会象所有的主流文化产品一样，更加的丰富和健康，符合社会的道德要求。虽然同样也会有一些带有负面内容的游戏出现，但是相对于整个游戏业来说，它的危害也仅仅是局部、暂时的，而不会象今天这样，一款问题游戏或者一次游戏问题事件，就可能要了整个游戏产业的命。

大众：数字时代到来，我们需要全新的数字娱乐方式。
从大众的角度来看，全民游戏将给大家带来前所未见的乐趣。

■大众娱乐观念的革命——娱乐即为目的

从"超级女声"运动的风靡到"芙蓉姐姐"现象的兴起，种种迹象表明，一种前所未有的全民娱乐精神正在中国蔓延。在这个一向以无意义的玩乐为可耻行径的古老国度里，人们似乎正在改变着传统的看法和观点。越来越多的人这样认为：所谓娱乐，并不仅仅是为了放松身心，然后"更好的投入到工作学习中去"。娱乐，以及由此带来的快感，本身就是人生最重要的目的之一。七十年代和八十年代出生的人，这些在改革开放的空气里成长起来的人们，更容易接受这种新的娱乐观，同时，由于二十多岁到三十多岁的他们正在逐渐占领社会中坚的地位，有充分的话语权，所以，这种娱乐观已经借助他们的推动，影响着全社会。全民娱乐观念的改变为全民游戏这个新事物提供了适于生长的气候和土壤，人们乐于接受每一种时尚的、崭新的娱乐方式，来为他们的生活增添色彩。

■大众娱乐方式的进步——数字娱乐改变生活

不仅仅是娱乐观念的改变使得人们更容易接受游戏，同时，数字技术的发展、数字产品的普及也从另一个方面为大众接受游戏创造了可能性。在游戏发展的初期，享受游戏所需要的硬体设备——各种游戏主机、电脑对于大部分人来说，仍然处于一个高高在上的位置，人们不仅仅很难接受这种娱乐形式，更难接受这种昂贵的、另类的娱乐消费方式。而现在，数字技术极大的改变着人们的日常生活，尤其是日常生活的娱乐那一部分。在短短的几年时间里，各种闻所未闻的、五花八门的数字产品一下子全面入侵普通中国人的生活——可以容纳上百首歌曲随身携带的小小MP3，能够在地铁里观看大片的PDA，造就了无数业余摄影家的数码相机和摄像机……这些产品大部分都是用于娱乐目的，而人们消费这些产品也已经渐渐成为日常生活的一部分。在人们对数字娱乐的追求的大趋势下，将数字时代娱乐的最优秀的部分——游戏推向大众市场，适逢其时。

■游戏，一种前所未有的大众娱乐

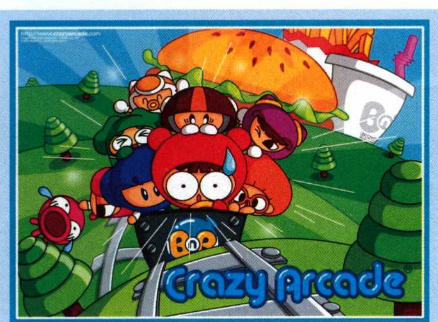
如果我们设想得更大胆一些一些，从人类娱乐方式的高度来观察游戏的话，我们会看到，如果游戏最终成为一种全民的娱乐形式，那么它带来的是整个娱乐史上前所未有的划时代改变。传统上，人们的娱乐方式有两种基本形式：第一种形式是单方向的从某个载体接受娱乐信息，获得娱乐的满足感。虽然这个载体在漫长的历史中得到了发展——例如从古代的戏台变成了现代的电影和电视——但是，单方向接受娱乐信息的方式一直以来是没有改变的；第二种形式是人与人的互动，每个人都从其他人那里接受娱乐信息，并向其他人发送娱乐信息，大家一齐获得娱乐的满足感，虽然娱乐方式古今中外多种多样——譬如中国人的麻将和洋人的扑克——但是互动娱乐的对象是人类，这一点也是从未改变的。

电子游戏从根本上改变了人类这两种传统的基本娱乐形式，因为游戏中新的娱乐伙伴——人工智能的出现，我们不仅仅是从某个载体（游戏机或者电脑）接受信息，更可以向这个载体里的人工智能发送信息，与其发生互动；我们不仅仅可以与同为人类的伙伴进行互动娱乐，更可以与具有模拟人类智力的人工智能互动娱乐。网络游戏的到来进一步加快了人类娱乐形式的革新：玩家自身、他的人类游戏伙伴、他的人工智能游戏伙伴三者在同一个虚拟世界里互动，而且这种互动因网络的存在突破了物理意义的地域限制，变得更加的方便、快捷、灵活。同时，随着技术的进步，游戏中一齐发生互动的玩家个体数量也在而越来越大。在现实世界之外，游戏为人类又构筑了一个同等规模的，用于娱乐的虚拟人间。

所以，全民游戏的推行，不仅仅是让人们接受一种新的娱乐方式，更是传统娱乐方式的一次飞跃性的发展。对于希望生活得更加快乐的人类来说，它的意义非同一般。


大众娱乐观念的革命——娱乐即为目的（"超级女声"成都赛区报名现场）

新思维：全民游戏的七个关键词



《泡泡堂》的成功来自于给玩家以轻松简单的游戏体验

关键词：简单

想象一下，在看电视剧之前你需要详细阅读《观看指南》，然后等待漫长的LOADING过程？或者你应该为最新版的电视剧升级一下你的电视机里的某个元件，并深入了解电视机的内部结构？这样古怪的问题电视观众是永远不会碰到的，可是游戏玩家却会。

适合于大众接受的游戏究竟应该是一个什么样子？不同的人自然会有不同的答案。不过相信大家都有这样一个共识——游戏是用来娱乐的，它提供给我们应该更多的是纯粹的乐趣，而不是额外的脑力负担。然而，长期以来，游戏操作的复杂性一直是让很多非玩家难以涉足这个领域的重要原因。仔细分析目前的游戏我们就不难发现，从RPG到RTS，从FPS到MMORPG，无论从游戏的安装、操控，还是游戏的主题、任务，都对玩家有一定的"游戏能力"要求——可以说，目前的大部分游戏，都多少带有一定的"菁英"色彩。这些对游戏者的要求，在传统玩家眼中并不算什么，但却成为吸引更多从未接触过游戏的人的主要障碍——没有人愿意在体会不到任何乐趣之前，却要花费时间去适应游戏的操控。更要命的是，不同的游戏，它们的操作方法是"不兼容"的，每次开始玩一款新的游戏，你就要学习一遍全新的操作系统——其复杂程度大致相当于一个中等大小的电脑应用软件。

而且，游戏所必须依靠的硬件设备通常也是一个让人挠头的复杂玩意，这个问题在TV GAME上表现得还不算明显，而对于PC GAME玩家来说，想要玩的更开心，硬件知识是一门需要不断摸索提高的必修课。这些种种麻烦，让那些想要体验游戏乐趣的新玩家们不得不在学习游戏入门和放弃之间权衡。倘若未来所有的游戏都仍旧保持如今天这般的"菁英"姿态，相信游戏玩家的队伍是不太可能大幅度扩张的，游戏将永远成为目前这部分玩家敝帚自珍的私藏。

电脑会越来越象一件漂亮的家用电器

从目前涌现出的越来越多的上手容易、安装简单的休闲游戏——譬如同时在线人数已经突破70万的《泡泡堂》等——来看，游戏的简单化将会是未来游戏的重要发展趋势。应该强调的是，简单并不意味着我们只能发展类似于休闲游戏这样的小制作。事实上，一款游戏是否能让玩家迅速的掌握它的玩法，与它的世界架构是否庞大、画面是否华丽、内容是否丰富并没有直接关系，并不是只有说明书和攻略厚达多少页的游戏才是大作，大作同样可以设计得很亲切很简单。



游戏操作的复杂性常常让很多非玩家望而却步

而在硬件方面，电脑的家用电器化趋势，也在为电脑游戏的简单化铺平道路。电脑会越来越象一件漂亮的家用电器，如同你的电视和冰箱一样，对于一个用电脑玩游戏的人来说，他完全可以把电脑当作一台游戏主机，而无需研究里面到底是些什么玩意。相信这样的游戏，会让更多的人乐于接受。



新闻点击

□IDC预计2005年中国休闲游戏平台用户数将增至9000万，较去年及2003年分别提升31%和78%，相比之下，明显高于大型网络游戏的用户增长率。

□盛大发布2005年第二季度财报，MMORPG业务收入较去年同期增长60.3%，而休闲游戏业务较去年同期增长为130.1%。

□任天堂公司的总裁岩田聪（Satoru Iwata）在东京电玩展上指出，装备超大芯片并具有强大功能的视频游戏机也许并不是解决游戏行业面临难题的最佳办法。相反，那些人们已经多少有些了解的容易玩的游戏也许将成为吸引用户的更好途径。

关键词：轻松

现在，游戏制作者们越来越多的提到"五分钟乐趣"（或者更短一点，三分钟乐趣）这个新名词，具体说来，就是一款游戏作品，应该在五分钟之内让游戏者获得娱乐的满足感。这样的新概念的提出，是与游戏大众化的趋势相吻合的。





网游玩家每天玩游戏所花费的平均时间比2004年增加了一个小时







陶宏开提出的“网瘾”理论被主流舆论高度认可.

目前流行的绝大部分的游戏缺少的恰恰正是这种“五分钟乐趣”，特别是进入网络游戏时代以后，巨大的时间消耗几乎就成了玩游戏必须花费的成本。而从常理考虑，很难想象一个正常工作或者学习的普通人平均每天能够抽出三个小时（那几乎是业余时间的全部）以上时间来进行游戏，而且这部分时间也大都集中在夜间七时到十一时这个阶段，但事实是，我们可以在任何时间（即便是半夜）看到各大网络游戏里熙熙攘攘的人群。这样大量占用正常工作学习生活时间的娱乐方式，能在大众人群中顺利推广吗？

同时，游戏也不是一件轻松的事情，“玩”游戏变得越来越累。因为它们的黏着力过强，在很多升级枯燥而冗长的游戏里，玩家花费大量时间甚至连乐趣都体会不到，只剩下对数字不断增长的原始欲望，以及机械性的鼠标点击。近一年来陶宏开提出的“网瘾”理论之所以能够受到主流舆论高度赞扬，正是因为网络游戏黏着力过强，导致玩家废寝忘食，荒废工作学习，造成的恶劣影响已经到了相当严重的地步。

因此，如果游戏业想消除这些不良影响，从而有机会将游戏推向全民，那么未来的游戏必须朝向轻松化发展。这种轻松体现在两个方面，首先是“拿得起”，让人们可以利用比较短的空余时间，轻松进入游戏，快速的享受游戏的乐趣，使得游戏成为大家业余娱乐生活的一个很好的补充，而不是全部；其次是“放得下”，就是减轻玩家对游戏世界的依赖性，人们在游戏中可以随时中止离开，而不干扰正常的工作学习和休息。游戏轻松化的最终目的就是让游戏成为一种和电视、电影、音乐、运动等等一样的娱乐休闲方式，而不是心理学家们口中谈虎色变的“精神鸦片”。


网络游戏里熙熙攘攘的人群



□2005年7月26日，iResearch艾瑞市场咨询发布中国网游市场调查报告，数据显示，网游玩家每天玩游戏所花费的平均时间从去年的5.2小时增加为6.2小时，其中，每天花费6小时以上玩游戏的网络游戏玩家比例从上届的37.86%增加到45.65%。

□根据4GAMER公布的2004年调查数据显示，日本网络游戏玩家每次玩游戏花费的时间在2小时左右的居多，占30.1%，其次是1小时的玩家，占22.8%。

□目前国家新闻出版总署正与几家公司测试协商网游“疲劳系统”，准备强制推行，之后如果网游不安装此系统，总署就不进行审批。这是政府主管部门“改规则、限网瘾”风暴中的第一举措。

关键词：绿色


电脑游戏《侠盗猎车手：圣安德里亚斯》

最近，美国国会参议员、前第一夫人希拉里猛烈抨击了电脑游戏《侠盗猎车手：圣安德里亚斯》中存在的暴力和色情现象，在美国社会和游戏业界掀起巨大波澜，游戏中存在的不良元素又一次被显著的公开在人们面前。以前，在中国，每次社会舆论对游戏的政治、色情或者暴力问题进行批评时，总是有许多玩家（那些奉游戏为神明的游戏原教旨主义者们！）对此不以为然，言必称美国欧洲日本韩国如何如何。但目前的形势表明，如果游戏业不能积极消除游戏产品中的不良元素，无论是在开放的西方，还是传统的中国，游戏都将遭到来自于主流社会的严厉打击，更谈不上进军全民游戏这个更广阔的领域了。

为什么游戏总是要出问题？这与游戏的传统受众组成有很大关系。一直以来，消费游戏的人群主要是青少年男性，很多游戏厂商在追求利润的目的驱使下，热衷于将游戏主题集中在这个人群比较感兴趣的暴力、性等方面，甚至超出道德尺度，生产出一系列问题产品。进入网络游戏时代以来，玩家之间的厮杀（PK）、帮会组织这些青少年男性玩家喜爱的元素也成为网络游戏不可或缺的重要组成部分，而这些元素却正是受到外界非议的火力焦点所在。

2005年7月，在中国最大的游戏展会CHINAJOY上，绿色游戏、健康游戏成为一个重要的议题。绿色游戏提上游戏业界的议事日程，不仅仅是因为大家已经认识到，要想获得社会的认可，避免因问题游戏和游戏问题导致整个产业全军覆没，游戏必须进行“绿化”。更因为游戏产业如果想有更大的发展，进入全民游戏时代，就必须吸引更多不同的人群加入其中，而在此之前，游戏必须进行“绿化”，符合最广泛的大众的道德标准。



“客厅游戏”、“家庭游戏”甚至“全民游戏”……所有这些庞大计划都将围绕着一个核心课题展开，那就是如何让更多的人对游戏发生兴趣。说到这个课题，我们实在很有必要研究一下“全民游戏”的前传部分——没错，自打“星战”又一次火起来，“前传”这词就很时髦，“前传”有意思的地方就在于你看完它后，就会明白“哦，达斯维德是卢克的老爸，原来现在这事儿是这么来的呀~”。

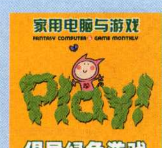
所以我们的《全民游戏前传》也要起到这个作用，要知道，在游戏圈还根本没有所谓“全民游戏”这个念头的若干年前，就已经有一些游戏产品成功的打入了许多普通人（注意，他们都不是玩家）的生活，并为他们所乐于接受，甚至在全社会风靡一时。在这些东西里隐藏的秘密，或许就是开启全民游戏这扇金光闪闪的财富之门的钥匙。

学习机
成功秘密：正面、有益

上世纪90年代初，在仿造了海量的、各种版本的红白机克隆品并因此获取了丰厚利润后，中国的游戏机生产企业终于找到了“有中国特色”的发展之路，那便是生产“学习机”这种东西。从本质上看，学习机与一台红白机并无区别，但学习机强就强在它有一个键盘，这使得它看上去很像一台电脑。就这样，成千上万的中国家庭很高兴的在一万余元的昂贵电脑和五块钱的画着键位图的硬纸板之间找到了一个性价比非常不错的折衷产品，于是爸爸妈妈们在掏钱的时候就毫不犹豫。



不懂游戏的爸爸妈妈们是否忽视了这个问题——学习机虽然可以运行类似于“中英文打字”这样看起来非常高科技之程序，但这东西其实也是能够兼容游戏卡的？或者他们知道，但是这个机器既然有学习和益智的主要功效，那么它附带的那一点游戏的功能也看上去并不那么



“绿色游戏”成为游戏业最重要的口号之一



生活气息浓厚的《任天狗》同样受到广大玩家的喜爱。

游戏的绿色化是不是如某些持批评态度的游戏原教旨主义者们想象的那样，要把游戏内容都变成全部都是花花草草的温吞水呢？无论游戏怎样“绿化”，在游戏产品中，适应于青少年男性玩家口味的斗争、冲突等元素必然还将存在下去，因为即使游戏全民化得以实现，现有的玩家群体仍然是最大的一个组成部分，游戏业不可能忽视他们的需求。只是这些元素不仅要受到法律的约束，受到严格的审查制度监管，避免极端的恶性的内容出现，同时还要受到社会舆论的监督，把它们的消极影响减少到最小。在另一方面，由于其他人群玩家的加入——譬如女性玩家、中年玩家甚至老年玩家——内容倾向于轻松休闲，生活化、趣味化，富有建设精神而不是破坏精神的游戏产品会更多的问世。而且，这些游戏产品未尝不能对现有的青少年男性玩家群体产生吸引力，并非只有内容激烈火爆的游戏才有市场。新近在任天堂游戏主机上红极一时的《旋转瓦里奥》、《任天狗》等，都是非常趣味化生活化的作品，同样受到玩家们的喜爱。



新闻点击

□文化部、中央文明办联合信息产业部、公安部、国家工商行政管理总局成立网络工作联席会议，于2005年4月至8月在全国开展了“净化网络游戏”的工作，倡导绿色健康游戏。

□2005年4月，美国前第一夫人，民主党参议员的希拉里·克林顿公开抨击美国游戏界弥漫暴力色情，严重危害青少年的身心发展，这使得暴力游戏问题进一步受到了美国媒体的高度关注。

□犯罪心理研究专家、中国人民公安大学的李玫瑾教授指出：“暴力游戏与青少年暴力事件频发有着密切的关联，它对未成年人影响尤为突出。许多暴力游戏的影响是潜移默化发生的，游戏迷们不承认并不代表它不存在。”

□2005年6月16日，中国软件行业协会游戏软件分会制订的《中国游戏行业自律公约》在京举行签约仪式，参加签约的游戏企业代表表示，从自身做起，树立起良好的社会形象，消除社会偏见与误解，争取社会各界对游戏产业更多的理解和支持。

□文化部游戏产品内容审查委员会2005年8月5日正式公布第一批适合未成年人的网络游戏产品。《梦幻国度》、《梦幻西游》、《劲乐团》、《野菜部落》等15款海内外网络游戏榜上有名，主要内容为角色扮演、休闲、棋牌等3类。

关键词：家庭

近一年来，包括盛大、金山在内的中国的几家游戏巨头都不约而同的提到了游戏进入家庭的计划。家庭是社会的细胞，家庭由不同性别、不同年龄、不同身份（上班族、学生、学龄前儿童、离退休人员）的人们组成，如果游戏能够全面的进入家庭，被各家庭成员接受，事实上就是全民游戏的实现，游戏成为人们日常娱乐生活的一部分。

众所周知，中国游戏业近几年来的迅速崛起，最重要的阵地是网吧，最大的功臣恐怕也是网吧，以网吧为核心，吸引了成千上万玩家的聚集。那么，为什么又有游戏“家庭化”的提出呢？主要原因有三点：

第一，网吧正在成为各种各样因为游戏和网络而导致的社会问题的产生温床，遍览大报小报，九成关于游戏的负面报道都与网吧紧密相连。问题最集中的未成年人玩家群体，他们所在的网吧游离于校园和家庭之外，成为学校和家长所不可掌控的灰色地域。这样的一个被社会舆论集中攻击的对象，已经不可能为游戏产业的下一步腾飞提供助力，或者说得更直白一些，有着推动全民游戏这样远大目标的游戏业，已经不能再和“声名狼藉”的网吧继续捆绑在一起了。

第二，与网吧相比，家庭无疑是一个更适合游戏的环境。从道德因素上看，未成年人在监护人控制下的游戏活动出现问题的几率要大大减少，即便是成年人玩家，在私人环境中娱乐，可能发生的安全问题也会比在公共场合中少得多。从经济因素上看，未成年人获得监护人认可的游戏活动，同时也必然得到监护人在经济上的支持，游戏费用的来源会更加稳定和正当，因为游戏费用问题而发生恶性事件的可能性几乎不存在。

第三，最重要的一点，当游戏因为某一个的家庭成员（通常是三人或者多人家庭中的孩子，双人家庭中的男方）爱好而获得进入家庭的机会后，家庭中其他成员接触游戏的可能性就会大大增加，让更多从前未曾接触游戏的人们体验到游戏的乐趣，这为游戏发展更多的受众提供了空间。事实上，这也是全民游戏计划推行的一个最有利的时机。


网吧是学校和家长所不可掌控的灰色地域


游戏进入家庭，被各家庭成员接受，事实上就是全民游戏的实现

同时，电脑、网络以及其他数字设备在家庭中的普及为游戏的家庭化创造了必要的硬件条件。无需跻身昏暗混乱的网吧，能在自己宽敞明亮的家里和家人一起享受游戏，是一件令人高兴的事情——想想一家人就像坐在一起打扑克一样玩着轻松有趣的游戏，的确让人心动不已。

面目可憎了。当然后来他们发现，任何一台学习机上运行“魂斗罗”的时间都要比运行“中英文打字”多100倍，可这又有什么关系？各种型号的学习机已经卖出了数百万台。

学习机给予的启示就是，一个想让大部分中国人接受的游戏产品，硬件也好，软件也罢，必须是有诸如学习、益智这样“好”的功能的，即便是玩，也要能够寓教于乐，在各方面能够给人以“提高”，而不是所谓的“瞎玩”（说实话，“瞎玩”这个词虽然伴随我们从小到大，但确实没有完全理解它的含义，换个比较学术点的词汇，我想是就是“纯娱乐”吧）。所以，在设计面向全民的游戏产品时，我们必须考虑到这个问题，而至于学习机上是运行“中英文打字”这个程序多些，还是运行“魂斗罗”这个程序多些，其实最终是无关紧要的。

液晶俄罗斯方块掌机成功秘密：简单、廉价

据说GAME BOY是世界上销售量最大的游戏机，我敢打赌，发表这个结论的统计学家一准是忘掉了曾经遍布中国城乡，即便直到现在还能在许多地方的电子或者玩具市场里买到的液晶俄罗斯方块掌机。这个长得很像GAME BOY的游戏掌机里面一般只固化了一个游戏程序——俄罗斯方块（后来，富有创造性的仿制者们开发了方块类型不同的各种稀奇古怪的变种俄罗斯方块），但它却是很多人一生中接触过的第一种、也是唯一的一种游戏设备。当你走过某个城乡结合部的集市时，你不难在挂着廉价服装的某个摊位里看到，一个看起来怎么也不像是玩家的摊主在津津有味的摆弄着一台液晶俄罗斯方块掌机。勿庸置疑，从来没有一种游戏产品能像它一样，如此广泛的进入人们的生活，帮大家打发掉这样多无聊的时间。俄罗斯方块掌机最大的两个卖点是简单和廉价。

简单者，只有方块而已，没有任何故事、背景、题材、人物等等外在的文化因素，唤起人们最原始的乐趣，规则只有一条：堆砌并消除，所有人都可以在五分钟内掌握，可以被最广泛的人群轻易的接受。廉价者，只需要数十元即可买到，用若干节五号电池即可运行，没有软硬件升级的困扰，仍然可以流畅运行。

俄罗斯方块掌机的成功就在于简单和廉价这两点，可是游戏业在把目光瞄准更大的市场空间时，常





□据中国电信2005年初的报告数据显示，目前中国家庭宽带接入达3368万户，高于网吧宽带接入1200万户，并且家庭宽带用户正以较大增长速度上升，意味着家庭宽带应用基础已经全面超越网吧。此外，互联网真正拥有消费力的群体在于家庭用户，作为网吧消费群体消费能力较低。

□金山总裁雷军在2005年“网络游戏家庭化”战略发布会上指出：金山自行研发的网游《封神榜》的成功正是基于金山对“网络游戏家庭化”的正确认识，在保留了对于网吧市场的推广之后，金山将集中了大量人力和物力充分开启家庭用户市场。

□盛大与中科院自动化所已结成战略合作伙伴关系，并使用自动化所的自然交互娱乐技术，推出适合家庭客厅文化的健康智能互动游戏。用户在玩这些游戏时，不再需要借助鼠标和键盘，而是通过一个摄像头，将自己的影像加入到游戏场景中，然后直接利用肢体动作进行游戏。

□上海的老龄委、扶老上网办公室等单位使用《泡泡堂》等健康游戏，在老年人和家庭之间进行各种比赛活动。



《仙剑奇侠传》电视剧在2005年热播一时



《七剑》主角之一甄子丹代言《剑侠情缘Ⅱ》

关键词：时尚

“时尚”这个关键字在我们说的“全民游戏”中有两层含义：

第一，代表最新娱乐趋势和数字技术的游戏本身就是一种时尚，要利用这个天然的时尚标签，让大众更容易接受它；虽然没有几个人能说清楚“数字时代”或者“数字生活”具体究竟有些什么含义和意义，但是所有人都知道，组成它的种种元素——电脑、互联网、数码产品等等都是时尚的东西——“既然是时尚的，我们就得拥有”——是的，人们对于时尚向来有着盲目的、非理性的追求。手机消费就是一个最好的例子，人们花了大笔的钱去购买各种也许永远也用不上的功能，原因无他，因为这些代表时尚。在这个高科技翻新变换得让人眼花缭乱得时代里，还有什么能比代表最新娱乐趋势和数字技术的游戏更



“魔兽可乐”是游戏与时尚文化紧密结合的最成功范例

能体现数字生活的时尚呢？游戏业必须向大众传达这样的信息。游戏是时尚的！这是争取更多受众，将游戏推向全民的最好的、最具煽动性的口号。除了“玩游戏”本身成为一种时尚的生活方式，游戏内容也会具备更加时尚的元素，譬如现在腾讯QQ所包含的与现实联系紧密的换装系统，将非常有可能出现在未来的游戏中——也许未来的《XX世界》里的极品装备就是“范思哲的XX年度米兰时装周限量套装”了。

第二，游戏与各种流行的时尚文化结合，以它们为跳板，把自己推向更广大的受众。当今社会，各种不同的娱乐形式之间已经有了充分的沟通和渗透：例如明星们通常都要一口通吃的涉及电影、电视、音乐等各个领域，而一部成功的文学作品往往会在第一时间被改编成电影、电视剧、漫画等等。任何一个娱乐元素——人、事件、作品——都会在各个不同的娱乐平台上出现，各娱乐平台彼此互相烘托，达到最大的发散效果。而游戏作为一支向大众娱乐领域挺进的新军，也在与其他的娱乐平台互动，借助它们的影响力，推销自己。近年来，游戏企业频频邀请明星做代言配音或者演唱主题曲、邀请名人参与游戏的推广活动、制作热播电影或者流行动漫内容的网络游戏、发售热门游戏的各种周边产品……等等这些，都是为了借明星、名人、大片等这些大众喜爱的时尚文化元素的助力，将游戏更好的推广给受众。2005年夏季，《魔兽世界》与可口可乐的捆绑宣传的庞大计划将游戏与时尚文化的结合演绎的淋漓尽致，作为一款网络游戏，《魔兽世界》在可口可乐的助力下，将广告成功打入央视，显示了这种结合的强大威力。当游戏与人们生活中各种流行的时尚元素充分融合后，它就会有机会从各个方面影响到大众——你喜爱的明星推荐这游戏，你喜爱的歌里提到这游戏，在这游戏里有你喜爱的电影场景和动漫人物……现在你还有什么不去试试的理由呢？

常首先忘掉的便是这两点。游戏商们总是迫不及待的把多么多么华丽的外在感官刺激带给对游戏一无所知的受众，企图靠这些来诱惑他们尝试游戏，但却忽视人们最基本的娱乐需求，没有人会对一种花了半个小时也摆弄不出点乐趣出来的娱乐方式感兴趣，不管它有多么花里胡哨。而且，这种华丽的感官刺激价格不菲，即便软件是免费的，但是足以运行软件的硬件设备的昂贵，也让很多人在跨进游戏王国这个门槛的时候望而却步。

电子宠物
成功秘密：亲切、时尚

当年，以宠物鸡为代表的电子宠物很是流行过一段时间，它们曾经是不少都市女孩子的宝贝，人人的小包包上都挂着一个甚至几个这种有一只廉价液晶屏，重量约为30克左右的小玩意。其程序就是一个简单的模拟养成游戏。这东西是从日本国开始流行起来的，说在号称游戏王国的日本，大家爱玩这个，很好理解，而在中国，在很多根本不知道游戏为何物的人中间，它居然也能流行，这便是一个值得研究的问题。如果我们现在的游戏产品也能从电子宠物身上学到点什么，那么打入非玩家市场岂不是轻而易举？

电子宠物的第一个成功点是它的选题亲切，如果游戏业想扩张自己的势力范围，那么该如何打动那些非玩家的心呢？打个比方来说，要想让一个游戏盲女生喜欢上游戏，你不能对她说在CS里爆别人的头有多酷，而应该告诉她游戏能够模拟现实中她感兴趣的那些事情——譬如养一只可爱的小鸡。这个办法屡试不爽，最新火爆热卖的NDS游戏《任天狗》再次证明了，对于大多数游戏业最需要争取的底层非玩家受众来说，小狗小猪小鸡的魅力要比银河帝国或者世界霸主这样莫名其妙的玩意大得多。

电子宠物的第二个成功点就在于它首先抢占了时尚的制高点，它在年轻人中营造这样一种舆论氛围：这是来自日本的最新科技产品，在海外火爆流行，代表了最新的娱乐流行趋向……诸如此类。一旦你成功制造了某种流行氛围，这种氛围就会像滚雪球一样越来越大，朋友们的千言万语汇成一句话——“如果不想被人耻笑为土人，你就必须拥有一只电子小鸡！”。于是，电子宠物



新闻点击

□2005年暑期，可口可乐、暴雪娱乐与第九城市携手开展中国游戏业迄今为止最大市场推广计划，"要爽由自己，冰火暴风城"活动将在全国超过50个城市全面展开。

□近日金山公司继聘请2004热门"超女"张含韵代言《幻想春秋》后，又约请国际动作巨星、《七剑》主角之一甄子丹代言《剑侠情缘Ⅱ》，加上此前的萧蔷、张娜拉、张韶涵、刘亦菲等，网游市场日趋激烈的竞争已使得2005年网游代言人的数量和规格水涨船高。

□斥资3000多万美元的陈凯歌新作《无极》将被改编为网络游戏，开创国内"电影后产业"综合开发的先河。

□2005年，根据经典同名游戏改编的电视连续剧《仙剑奇侠传》在全国上百个地方电视台陆续播出，取得不俗的收视成绩。

□近日，文汇出版社与暴雪娱乐公司达成出版意向，在未来的一年内，连续推出"魔兽世界"之"上古之城"三部曲。首部《永恒之井》即将与广大的《魔兽世界》玩家及奇幻文学爱好者见面。

关键词：多样

我们在"关键字:绿色"这个章节里说到了目前游戏选题单一的问题，我们在提到电影时，会想到爱情片、战争片、搞笑片、动作片……等等，我们在说起音乐时，会想到古典音乐、摇滚乐、流行音乐种种，那么为什么在说起游戏时，不论是古代题材还是未来题材，中国神话背景还是欧洲奇幻背景，只能有升级、公会和PK这些东西呢？这种状况与游戏全民化是背道而驰的。如果游戏业真的想让游戏成为一种全民的爱好，就应该为不同的人群制造出适合不同口味的游戏来。女性可能喜欢什么游戏，儿童可能喜欢什么游戏，中年人可能喜欢什么游戏



"用身体来玩"的EyeToy游戏彻底颠覆了传统游戏模式



基于网络即时通讯软件的互动游戏正在迅速发展壮大

……所有这些，是我们在推行全民游戏时应该想到的问题。没有多样的游戏内容，就谈不上游戏的全民普及。

除了内容以外，全民游戏所需要的多样性还体现在表现形式上，除了传统意义上的各种大型小型单机、网络游戏，还包括已经十分流行的基于网页及Flash的休闲小游戏等等，正在迅速发展壮大的基于网络即时通讯软件的互动游戏，也将是未来游戏的重要组成部分。目前在此类游戏中，基于腾讯QQ的《QQ游戏》、基于微软MSN Messenger的《MSN游戏》、呼之欲出的盛大"圈圈"以及ChinaJoy 2005展会上露面的上海顺网的NORIBOX平台等等。这些基于网络即时通讯软件的小型联机游戏，凭借独特的网络联机、玩家沟通、主题轻松和上手容易等优势，受到许多非传统游戏玩家的喜爱。

全民游戏的多样性更体现在游戏所需的硬件设备上。是不是只有端端正正的坐在电脑或者电视面前，拿起鼠标和手柄，才叫作玩游戏呢？显然不是，我们还可以用手机玩游戏，用PDA玩游戏，用MP3玩游戏……甚至在一切带有显示屏的数码设备上，都有加入游戏功能的可能。可以说，比起专门购买一台游戏主机或者电脑，"游戏精神"不那么专业的大众很可能更愿意接受这样附带式的游戏功能，能够帮助他们打发很多零散的空余时间，也不需要支出太高的费用。游戏在各种地方、以各种的模式存在着，可以用多样的方式参加，这种多样性的游戏，更容易将一个非玩家带入游戏的世界。

手机不仅仅有了游戏功能，很多手机样子也越来越象游戏机

怎么能够不获得前所未有的巨大成功呢？

电子宠物给予的启示就是，当我们向更多的人推销游戏这种新娱乐方式的时候，要选用符合他们口味爱好的内容，采取符合他们思维习惯的方式。这可能会让我们自己原有的关于"游戏"的观念变得面目全非，会让真正的玩家群落感到失落（其实网络游戏的成长已经给很多人带来这样的感觉），但这是游戏崛起为一个全民娱乐产业所必须经历的脱胎换骨。

跳舞毯
成功秘密：传承、创新

跳舞毯最初作为游戏机的一种外置输入设备（与手柄和摇杆属于同一性质）出现的时候，虽然也让玩家们好奇了一段时间，但不久就消声匿迹了。那时，天生不怎么具备运动天赋的游戏玩家们还是更喜欢舒舒服服的坐着用手柄作战，而不习惯于大运动量的蹦达来蹦达去。不过，有趣的是，就在跳舞毯快从游戏玩家的世界里如过眼云烟般消失的时候，突然咸鱼大翻身，居然在非玩家的世界里不可收拾的火爆起来，一跃成为大众娱乐的新贵。在跳舞毯流行的年代，很多根本不知道游戏为何物，不知马里奥大叔是哪路神仙的人毫不犹豫的购置了红白机，就为了能在电视前接上跳舞毯跳舞。直到现在，在这个红白机已经进入博物馆，PS3即将问世的时代，我们还能在很多地方买到对应八位机的跳舞毯——有些甚至整合了八位机的芯片，无需外接游戏主机，有些则与时俱进的加入了无线功能，不知道将来会不会有蓝牙设备……

跳舞毯的成功在于它把大众最熟悉的娱乐方式之一的跳舞与游戏互动技术有机的结合起来。绝大多数跳舞毯的用户对《魂斗罗》或者《超级玛里奥》并不感兴趣，但是他们能够接受一种新形式的舞蹈形式（或者说是运动形式），至于这种东西属于最新的游戏娱乐还是传统的舞蹈娱乐范畴，对他们来说并不重要。跳舞毯带来的启示是，游戏是一种全新的娱乐方式，最初了解并喜爱它的人只能是一小部分，如果想把它推广到更大的人群中去，传承传统娱乐中的某些受欢迎元素或者形式，把它们与游戏的先进科技、互动技术结合起来，将会收到意想不到的良好效果。如果说跳舞毯只是这种战术的一次小小成功，那么


新闻点击

□在2005年第三届CHINAJOY的高峰论坛上，韩国唯美德公司董事长兼总经理朴冠镐指出：网络游戏市场的多元化首先是应该认识到市场的多样性需求。风靡一个时代，成为受欢迎的游戏，往往并不局限于单调的题材，其多样的表现形式正说明了需求的广泛多样。

□全球移动多媒体行业技术专家和领导者爱可视（ARCHOS）公司推出的MP4掌上影院产品Gmini400，第一次在MP4播放器中捆绑了游戏功能，支持多款2D、3D游戏，用户还可以自己到官方网站下载喜欢的新游戏。

□艾瑞市场咨询（iResearch）在2005年5月对网民进行的调研数据显示，用户现在最常使用的手机功能是短信和通话，而表示最常使用手机单机游戏用户达到33.2%，使得手机单机游戏成为继短信和通话外，用户第三大最常使用的手机功能。

关键词：有益

一种娱乐形式，在它的娱乐功能之外，是否必须有某种程度上的有益性——譬如有道德、知识方面的教育教育功能，才能最终面对大众市场呢？我们在前面的《新纪元：全民游戏时代的到来》这一部分里已经提到，越来越多的人认为，娱乐以及由此带来的快感，本身就是人生最重要的目的之一。从这个意义上看，游戏作为一种娱乐形式，的确是没有必要附带上太多责任式的"有益性"。但是，问题并不这么简单，一种娱乐形式是否能够成为大众娱乐的一部分，娱乐者本身并不能对这个问题有最终的、完全的决定权。而同时具有发言权和决定权的，还有社会的管理者，以及社会道德体系，这两者在对一种娱乐形式的价值作出判断的时候，有着举足轻重的力量。


中国法治网制作并推出的以宣传法律知识为主的游戏《贪官通缉令》


《梦幻西游》中的知识问答系统"御前科举大赛"

而从这两者的角度来看，游戏是必须带有一定程度的有益性的，尤其是当它成为一种全民娱乐形式的时候。我们应该有更多的民族文化题材的游戏、历史杰出英雄人物的游戏、弘扬道德观念的游戏、能够增长知识的游戏……这些话题总是被社会的管理者，以及社会道德体系反复的提出，也许有些玩家会觉得这样的建议、这样的游戏可笑。但是，如果游戏业不能提供这样的作品，它在未来全民化的道路上就将遭遇很大的阻碍。因为所有的全民娱乐形式——电影、电视、音乐、戏剧、体育等等，不论它的商业价值大小，运作模式如何，都在不同程度上包含有益性的成分，游戏不能是一个例外。


国内首款大型教育网络游戏平台K12play

其实，即便是游戏受众本身，在游戏是否该带有有益性这个问题上也是有双重标准的。譬如一位玩家，同时也是父亲，他可能认为自己所玩的游戏，具有充分的娱乐性就足够了，而当他的孩子开始接触游戏的时候，他就又希望这些游戏最好有一些道德或者知识的教育功能，能够寓教于乐。

游戏的有益性是与社会管理者和社会道德体系对娱乐活动的功能要求相吻合的，它也反应了相当一部分社会大众对游戏产品的要求，也是游戏业社会责任感的一个体现。对于走向全民时代的游戏来说，有益性虽然不一定能带来商业上的利润，但这是它得以融入社会大众的一个不可或缺的重要元素。


新闻点击

□2005年1月，新闻出版总署音像电子和网络出版管理司副司长寇晓伟在"振兴民族网络游戏、创建绿色网络空间"座谈会上表示，新闻出版总署将和有关部门合作，在五年时间内开发100种大型民族网络游戏，起到引导、示范的作用，带动更多优秀的适合青少年的游戏问世。

□2005年，新闻出版总署规划与游戏企业合作出版大型系列网络游戏《中华英雄谱》，是以百名中华民族优秀历史人物最具代表性的故事为主题，让青少年以益智互动的游戏方式来学习百家英雄事迹，寓教于乐、寓学于乐、寓知于乐。

□在2005年第三届CHINAJOY的高峰论坛上，网易创始人丁磊向听众介绍了网易自行开发的网络游戏《梦幻西游》中的知识问答系统"御前科举大赛"，这个系统仿造古代的科举考试步骤，设计了很多知识性的题目，使得很多家长乐于带着孩子来参加这样的考试。

□国内首款大型教育网络游戏平台K12play在上海ChinaJoy亮相，引起广泛关注。据介绍，K12play是将中小学的学科学习、百科知识、生活常识等与网络游戏相结合，以教育为目的，以游戏为手段，寓教于乐，包括大量面向中小学生、家长、学校的教育益智类游戏以及教育游戏社区。

我们即将提到的联众娱乐平台，它的的出现并流行，就是传统娱乐与游戏科技结合的一次大胜利了。

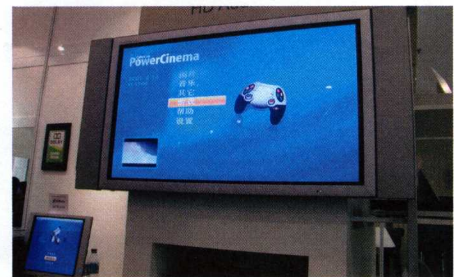
联众
成功秘密：传承、创新

联众游戏平台是游戏史上最成功的一次将传统娱乐与新型娱乐融合起来的案例，它征服了数量可观中高年龄层的用户，对于想向全社会进军的游戏业来说，联众是一位伟大的先驱和导师。可是如果我们将它以及它的成功也列入《全民游戏前传》的话，也许会有人提出异议，因为绝大部分联众用户并不觉得自己是在玩时髦的"电脑游戏"甚至"网络游戏"，而是在通过网络和电脑这两种工具打牌、下棋、玩麻将或者进行其他传统棋牌娱乐。另一方面，游戏玩家们也不认为那些对着一张单调的绿色屏幕打牌的人是自己的同类。其实，这种现象正好说明了，联众游戏是一个新旧两个游戏世界的纽带。

我们在向大众推广游戏这个新生事物的时候，为什么一定要对他们进行洗脑呢？为什么一定说"你们玩的那些都过时啦"然后强迫他们知道HP、MP、攻防、职业、加点这些在他们看来莫名其妙的东西呢？也许玩着游戏看着动漫长大的新人类会认为，掌握这些对一个游戏者来说天经地义，可目前游戏业面临的问题是，我们需要把更多的旧人类或者半新不旧人类带上游戏的道路。没有人会接受无理的洗脑，对于那些他们"看不懂"的游戏，旧人类或者半新不旧人类们只会挑毛病找错处，然后在报纸上对游戏产业大加挞伐。这就需要象联众那样，把游戏的内容取材首先定位于大众会感兴趣的东西，把这些东西用新的表现形式——单机游戏或者网络游戏传承下来。这也许会让游戏内容看起来显得有点"老土"，但是，一种娱乐方式只有具有了这样的包容性，才能够成为被最大多数人享用的东西。

同时，联众的另一大成功在于它赋予老的游戏内容以新的形式，并把这种新的形式潜移默化的渗入人们的大脑。在现代都市的紧张生活中，人们已经没有了当年那种晚饭后呼朋唤友，寻找几个玩伴来开上一桌牌局的闲情雅致，是联众为大家创造了一个重新获得棋牌乐趣的平台。这个平台带给大家的不仅仅是更方便的棋牌娱乐，更重要的是，它让这些人接触并接受了很多新的游戏元素：升级、虚拟财富、换装系统、宝物道具……等等。对于很多人来说，这就是游戏的启蒙，在传统内容的娱乐中，他们渐渐的习惯了游戏。

新飞跃：从全民游戏到全民娱乐



英特尔客厅娱乐解决方案



“盒子”是盛大进军中国家庭、拓展全民娱乐战略的集中体现.

CHINAJOY 展会上的“盛大盒子体验中心”

1999 年 3 月，比尔·盖茨来到深圳，为中国的 IT 产业带来了一份贺岁礼物——“维纳斯计划”。虽然当年联想、海尔、四通、裕兴等国内 IT 和家电厂商充满热情地为微软捧场，但时至今日，仍然有很多人不知道“维纳斯计划”到底是什么东西。女神的面纱从未揭开，便悄然远去；相比之下，盖茨当年“感受数字生活”的主题演讲，倒很有些振聋发聩的意义。

2005 年 2 月，陈天桥飞抵纽约，为 Nasdaq 上新浪的股东们派发了一份贺岁红包——盛大收购新浪 19.5% 的股份，令其股价大涨。随后，盛大娱乐帝国的版图布局渐渐显山露水，一只神秘的盒子出现在人们视野之内。7 月份，盛大盒子先后在青岛国际消费电子博览会和上海 ChinaJoy 2005 正式亮相，这一次，人们目睹的袅娜身姿，其实正是“维纳斯”留下的影子。

无论当初“维纳斯计划”的机顶盒，还是现在盛大的“家庭电脑娱乐中心”，都是基于 3C（即计算机 Computer、通讯 Communication 和消费类电子产品 Consumer Electrics）融合的概念，通过一种新形态的电脑终端设备与电视连接，并接入宽带和有线电视网络，从而实现以互动娱乐为核心的多种功能应用。

盛大“盒子”采用了英特尔处理器和基于微软 Windows 技术的操作系统，内置硬盘、声卡、显卡、光驱等 PC 标准部件，并能够连接键盘、鼠标、摄像头、游戏控制器等 PC 标准外设。它不是一个摆放在电视机上面或者下面的廉价 PC，能够提供网络浏览、休闲网络游戏、音乐 / 电影等多媒体文件的下载和播放，以及 IPTV（网络电视，采用互联网传输电视数据）等一系列基于网络的娱乐服务。

盛大“盒子”内置的多为主题轻松、操控简单的休闲游戏，如《冒险岛》、《梦幻国度》和依靠摄像头的“视频有氧游戏”，因此非常适合全家人坐在客厅的沙发上一起参与。更为重要的是，除了传统的游戏，盛大“盒子”还可进行影视点播、音乐下载、在线卡拉 OK、电子相册等多种交互娱乐，这是盛大进军中国家庭、拓展全民娱乐战略的集中体现。

微软下一代游戏主机 Xbox360 上将提供全方位的多媒体娱乐服务

相比盛大的“盒子”，由业界巨头英特尔提出的“数字家庭”概念更为灵活和易于理解。英特尔“数字家庭”计划包括“娱乐 PC”以及“客厅娱乐解决方案”两方面。娱乐 PC 是基于英特尔“传统 PC 仍是最佳游戏平台”的理念打造的强调家庭娱乐特色的电脑主机。客厅娱乐解决方案则是由一个具备高清规格电视输出、DVD 光驱、无线外设适配器等功能的电视机顶盒，通过家庭内的无线网络，把对书房里电脑的操作转移到客厅的电视前。这样，用户无需移动 PC 台式机就能在客厅的电视上享受游戏、上网、视频欣赏等 PC 提供的多媒体娱乐。类似的将电视电脑互通互联的产品，还有联想推出的“悦灵通”等。

如同当年一样，国内的传统家电厂商在此领域也有积极的动作。为了在即将到来的 3C 娱乐市场的竞争中能与国际大厂一较高下，由国内传统家电厂商和 IT 厂商共同发起成立了两家 3C 业务联盟——由海尔联合清华同方、中国网通、春兰、上广电等成立的“e 家佳”和由联想联合 TCL、康佳、海信等成立的“闪联”。这两个产业联盟通过内部成员的优势整合，与国际芯片巨擘英特尔、德州仪器等合作，分别推出了各自的数字家庭娱乐概念。目前，部分相关产品已经出现，如康佳 MEC1000 和海信智佳 M-1080C。虽然这些产品大多处于试探市场和厘清概念的初级阶段，但传统家电厂商的强势介入，将会大幅加快全民娱乐的发展脚步。

在 20 世纪的末尾，中国没有成为传说中的塞浦路斯（维纳斯的诞生地），但微软绝不会满足于一个新概念布道者的角色。在微软游戏主机 Xbox 上，便已显露了全民数字娱乐概念的痕迹：除了基于互联网的联机游戏模式 Xbox Live!，还包括音乐、电影欣赏等。而在微软下一代游戏主机 Xbox 360 上，微软更是将这种全方位的多媒体娱乐坚持到底。Xbox 360 除了传统的游戏以外，还将提供基于互联网的音乐、影视、文学、社群等娱乐服务。ChinaJoy 2005 现场，《家游》记者采访微软 Xbox 游戏技术经理简士轩（Jason Chein）得知，微软将会尽全力把 Xbox 360 主机及其提供的服务带到中国来。那么最后，还有谁，索尼的 PlayStation 3 吗？


TCL 与英特尔合作开发的机顶盒

这些大大小小，形状各异，以游戏为主导和先锋，配合多种数字娱乐形式的“盒子”，为未来的全民娱乐描绘了一幅极其动人的场景：全家老少欢聚一堂，玩着趣味横生的休闲游戏，随心所欲地点播大片和肥皂剧，下载并录制心爱的音乐大碟，编辑制作精美的电子相册，聆听优雅的小说讲播，通过网络卡拉 OK 欢唱和分享，热烈讨论最新的旅游和购物资讯，欣赏网络电视互动直播，直接投入到最新版的“超级你声”节目中去……也许，再不会有人因听到“游戏”这个词而眉头紧蹙，因为，人们已经进入了赫胥黎笔下的“美丽新世界”。潘多拉，请打开你的盒子，把那里仅存的东西也倾倒出来吧。那个东西，我们曾经称它为“希望”。■


康佳以 MEC1000 推出了数字家庭娱乐概念



Xbox 360 不仅仅是游戏主机，还将提供基于互联网的音乐、影视、文学等娱乐服务

玉百合

文/醉酒狂牛

后来，我恍然。

这一切的一切，只是个冥冥命途中的BUG

又岂是游戏中会有BUG呢。

我们的生活，原只是上帝安排的程式中，一个又一个大大小小的BUG轮番出错。

只是我们都不懂，之后的恍然也只是枉然。

在那些蹉跎的青葱岁月里，

在那些呢喃的海誓山盟里，

在那些错过一肩便错过一世的沧海遗憾里，

命运的轮转与悲喜，竟似个玩笑。

谁读懂了什么？谁晓得正解？

握在手中的这一些，

滑落指缝的那一些，

拥在怀中的香水味道，

抖进尘土的血腥记忆，

都仅仅证明了我们活过一遭。

在BUG与BUG之间，

真的便是天堂吗？

在叹息中划破的淋漓血肉，

真的便是红色吗？



一

“深白”是在一家网吧，高档优雅到不像网吧的那一种。

他平素是不在这里的，这儿对他来说，颇有些奢侈了。妈妈去超市 Shopping 遇到促销活动，赠品便是这里的打折卡，妈妈自然是不用的，便丢给了他。“深白”。他总觉得这名字隐约的触碰他心中某处，却也只是隐约，说不上缘由。反正病中无事，只是养着，索性成天价泡在这里了。一个人在家，玩什么始终索然，他并不是喜好热闹的人，如今却只想着多见见人情世故，毕竟……

这里高档优雅，所以大厅和包厢中都是禁烟的，他来到专设的吸烟室。这里有两面墙壁都是巨大的玻璃幕，可以看到很远，以及小半个城市的街景。显示器盯久了，即使不吸烟，来这里望望蓝天白云也是极舒服的。

靠在玻璃墙边，他掏出支烟挂在嘴边，是他欢喜的扁盒 MildSeven，通体的莹白修长。很清凉的烟气自口中一涌而入，与他的每一个肺泡亲吻拥抱，他听见它们被呛到，他闭上眼。

你好。

有人轻碰他胳膊。

他看到身前俨然长出一株百合。

她披着一瀑蕊黄的长发，整个人被包裹在一袭素白的连体毛线长裙里，玲珑的脸不知所措的浅笑，他却只觉那望着他的很大的眼里，幽幽的有什么东西，却又看不见底。

显然这时候更不知所措的是他，一口 MildSeven 吸下本该是清凉舒坦。此刻，他却被那双眼望进心底的深潭，空空的痛。

她微红着脸说道，我刚坐你后排，你玩着的游戏，是那个吗？

他回过神，顺着她如 MildSeven 般莹白修长的指尖看过去，那是张游戏海报。满目的银装素裹，一位长发 MM 拎着柄精巧的剑斜斜的倚着雪原上一棵苍枝枯树，只露着半张侧脸，却看得出深深的愁思。整张画面端的透着景冷人怨的凄凉，若不是“XX 火爆公测中”的游戏名字，他定然辨识不出这竟是他正玩着的那款网游。这游戏刚刚公测，他本是闲来无事顺手看看的，甫一上手却入了迷。他早不是网游菜鸟了，大作巨作名作什么的也见识多了，但这一个却分明的透着与众不同，这里不用追求等级与地位，不用理会江湖帮派的恩怨仇杀，更不用为机械的练级和琐碎的配点上心。没有固化的职业与种族，不论是钓鱼伐木采矿寻宝，还是裁衣打铁养花捕猎，喜欢什么边可以去做什么。每样工作都被设计成轻松休闲却也需要技巧的小品游戏。整个游戏像极了一个装饰豪华又可爱有趣的大游乐厅，确是消遣的紧。也许是与市面上纷纷攘攘的主流游戏风格迥异吧，擅长了 24 小时在线挂机与研究透了技能点数 N 种加法的高手们在这里，竟茫茫然无了用武之地。于是很多人都是匆匆而来骂句垃圾又匆匆而去，这游戏便不温不火的公测着。呆的人不多，却也少了些人头攒动的吵闹。没有等级的炫耀，没有加属性若干的铠甲武器，也没了卑鄙的奸商与骗子，没有欺诈与伤害，也没有满频道问候祖宗的恶语

咒骂。现实中的人心不古，总是物欲所致，聊以散心的游戏里又何必如此呢？无了世故钻营无了尔谀我诈，让许多现实中累了乏了的人们，在这里体味着悠悠其乐。而眼前的这幅海报，却全然体现不出这游戏本有的特色与乐趣，市场部的美工定是没好好试玩下，只依着市面上的主流PK游戏照葫芦画瓢，弄出这么个同质模板来的，他暗想。

她告诉他，自己看他玩得挺有意思，便想请他教教，他自然是满口答应了，她便浅浅的笑开。

师傅好好教我啊，这是我第一次玩网游！

他很快帮她注册了帐号进入游戏。她选了个长发白衣的MM角色，跑起来衣衫飞舞，像朵盛开的百合。

接下来他发现，这个自称从没玩过网游的徒弟实在笨得可以，他甚至怀疑她根本就是个游戏盲。后来当她一脸骄傲的辩称自己玩俄罗斯方块和蜘蛛纸牌都是一等一的高手时，事实证明他猜想的不错。

他连连喊晕，她便掏出大把的糖豆塞住他的嘴，他便嘟囔着真是无知者无畏啊。

如此好耐心的侍侯这样一位高徒绝对是件苦差事，也亏了这徒儿美若百合，且算是苦中有乐吧。她像个抓着百科全书的幼儿园小朋友，想要知道所有的什么是什么，什么为什么是什么，什么是怎么成了什么的，什么又可以做什么……他便口干舌燥的一路解答下去，直到最后两人都忘了一开始是在问什么讲什么来着。

幸好她只是笨却不傻，而且似乎悟性也尚可，在他嘴皮磨破脑筋打结之前，她已然可以熟练的自己投入其中了。

出了新手村，他问她想学点什么手艺，她抿着玲珑的嘴唇挠挠头说种花可以吗？他说好，她便先笑作娇艳的花儿。那你明天也来教我吧，我该回去了。话尤在耳，人竟已飘飘然无了踪影，只留他呆坐着琢磨是梦是醒？

她如百合。那样清秀，那样俏皮而淡雅的美。

许是天怜我命不久矣，遂遣下一窈窕仙女为我不多的时日里添写故事吧。

这世上本就两种人。

一种听故事，另一种便是演故事的。

或者说，在上帝编导并聊以解闷的肥皂剧中，他们有的是配角，有的是所谓主角。

配角们似乎少些戏份，似乎人微言轻，他们的生活变迁不足以改变整篇故事的主线与情节走向。其实，他们是幸福的。平凡卑微的角色与波澜不惊的生活，使得他们得以实实在在的清淡有味。主角们被导演注定了命运，大悲而大喜，又大喜而大悲。似乎喜得缤纷，悲得也凄美。其实个中苦楚只有自己才咀嚼的明白。

这样的生命戏幕中，到底谁是谁的主角，谁是谁的配角，谁在为谁跑龙套，谁又为谁提供谈资，燃点烟花。看不得清楚，解不明究竟。

我体味了少年的轻狂不羁与率性而为，吞咽过香甜与酸苦直至五味不觉。而今绝症染身，我晓得自己的生命会在不远未来的某一个时刻戛然而止，却不晓得那一刻是哪一刻，有大把的遗憾，却无丁点恐惧。我并不可怜，人并非拥有过什么才算值得，可怜的只是那些爱我的人们在那未知一刻的泪水和伤悲。直想到此，方觉豁然。

一种感觉告诉我，一幕故事又将开演了。

我还不知道自己会出演哪个角色，但我清楚，她会是其中一个。她幽幽望着我的那一眼，竟直直望进我心底，似要揪扯出洞悉三生的种种幻影，一切如同早已发生过，又或将要在我燃之将尽的生命里刻下深深的划痕。

我有些乱了。



二

第二天，当他如约来到深白的时候，那株百合已经盛开在那里了。

师傅，今天教我什么啊？她迫不及待了。

拜托，你得容我坐稳了先，你不是想养花儿吗，走先带你去申请一亩三分地去。

游戏中，他的角色金发黄衣黄裤，煞是惹眼，她蹦蹦跳跳的跟在他身边晃悠。慈眉善目的村长老伯很爽快的批给他一块后山的肥田，还送了一把锄头一包花籽。

他带她来到后山坳，这儿是一目的青翠竹林，枝叶被和风沙沙的摇动，鼻息间满是幽香。

喂，村长说在山坡上啊。

对啊，不过我们得先准备这个。他扬手拔剑飞身削下几棵竹竿，潇洒飘逸的落下地来，嘿嘿，这招帅吧，等种好了花教你。种田呢，要先砍竹子做篱笆，除非你是想养活野猪老鼠什么的。

砍竹子这样的体力活，被游戏策划们巧妙的设计成一个类似跳舞毯模式的纵版卷轴射击小游戏，他略一讲解操作，她便玩得不亦乐乎，砍下的竹子很快在身旁堆做小山。

够了够了小姐，给熊猫留口吃的吧。



他扛着一捆竹竿气喘吁吁的上山，她便溜达在他身前身后没心没肺的喊加油。

接下来的编篱笆锄地撒籽浇水，也同样被做成各种妙趣横生的小游戏，他和她嘻嘻哈哈的享乐其中，直惹得旁人侧目而不自知。

几天里，他一直陪着她照看这一小块花田，虚拟的方寸之地里，已经孕育着些许情愫。茵茵的绿探出头来，满地的青青嫩芽儿让她和他欣喜不已。

系统奖励了她一间小茅屋，她便将它盖在花田边儿上。他带她去打怪掘宝，教她合成各种有用没用的物件，她也不管是作什么用，只挑鲜艳好看的撒在小屋的各个角落里。简陋的小小空间立刻生动起来，他和她便坐在五颜六色中央依着靠着，等他们的花儿一朵朵一点点的开放。

这一段时间，她很快乐。

当然我也是。记忆中确实有些日子没这样开心了，喜也烂漫笑也纯粹，她真是我的天使吧。

我必须承认，真的很喜欢她，只是喜欢，也只能至喜欢而止。将在不远的某一天为我的离开而伤心的人群里，绝不该再多她一个。美丽如百合的天使，该是永远快乐的。

她的花田快要开放了，她一直在盼望着。游戏中设定，花儿成熟以后，要下场雨才能开苞放蕾，而何时下雨却完全是随机的，也许今天，也许再等个三五日。有个小秘密是她不知道的，游戏中有样叫做痒痒虫的道具，据说拿它钻进老龙王的鼻孔惹得他老人家打喷嚏，也就是人工降雨了。不过这种虫虫在商店里可买不到，我背着她在剑魂谷地打N个钟头才捉到一只。今天给她耍个呼风唤雨的戏法，她会欢喜的。



三

他竟然迟到了，她心里空空的，若有所失的慌张。

那游戏，她早已不用他教了，可没了他陪着却真的不知该做些什么。他并不是谨慎守时的人，却也从不会迟得这么夸张，她想给他打电话，问问出了什么事，才发觉相识这么些日子，她一直叫他师傅，他也说她像朵美丽的百合，竟连他的名字也不知晓，更别提电话了。

她坐不住了，径直来到吸烟室，停在他每日吞云吐雾的玻璃墙的一角。其实她一直想劝劝他，吸太多烟不好，熏黄了他的肺也会呛哭了百合花儿。外面下雨了，晶莹的雨滴儿砸杂玻璃上粉身碎骨，劈劈啪啪的吵闹着，她听不懂，只呆看着满街红绿粉黄的雨伞们乱糟糟的游走。

他想是不会来了，她便回到大厅准备拎了包回去。

蓦然间抬头的一眼，她竟瘫坐在椅子上全身酥麻。游戏中竟也蒙蒙的下开了细雨，刚刚还满目青绿的花田，此刻已粉粉嫩嫩的铺开了一地百合，她的心仿佛被什么击中，颤颤的在

胸口喘息。她伏在键盘上嘤嘤的哭，屏幕上渐起了风，雨也大起来，一地新绽的百合花儿摇摆不住。

昏昏噩噩中，她只觉得心痛得厉害。

我没事，只是晕晕的，全身都没有力气。

醒来的时候，刺鼻的酒精味道和四面白花花的墙壁告诉我，我还活着。因为这里显然不是传说中的天堂或者地狱，而是医院。

我努力的回忆着一些记忆的片段，左臂隐隐作痛。

昨天下雨了，真好。外面下雨，游戏里也下雨，她的花田会盛开满地的百合花儿，在我手里也会有一支，淡黄的包装纸拥着，她定会喜欢。坐在公车上时，我突然有种忐忑和紧张，是那种初恋的时节心会悸动脸会红的朦胧感觉。我开始嘲笑自己，初恋，那是多么遥远的记忆了。

车突然停住，他们说前面有段路面塌陷了，我探出窗望去，长长的车龙在迷蒙的雨雾中蜿蜒。今天不能迟到的。我计划好了要放痒痒虫去挠龙王老爷的鼻孔，为她下雨为她开花，我手上的这株百合也会偎依在她怀里，我都能想象的到她欢欢的笑。公车司机固执的不肯开车门让我从高速道上走过去，但这并不是问题。从窗口纵身跃出的霎那，雨水的清新滋味让我痴迷欲醉。我并不知道自己正在为欲速不达做一个生动的演绎，也不知道从公车上跳下会被路边的围栏挂到，更不知道是什么该死的鸟东西凶狠的划过我的左臂，但我清楚的知道，再微不足道的细小伤口都会让我流血不止。左臂上狰狞的伤血沟挑衅般的望着我，像极了嘲讽的嘴角模样。红血球白血球血小板们汹涌的四散逃亡，没有一丝眷恋。似乎它们从来都不曾属于我，更不想在我身体里停留片刻，我咒骂着这帮叛贼，没有半点痛楚。

掀开大雨的幕帷，我疯狂奔走，没有电闪或是雷鸣，雨中的街景灰白陈旧，像冰冷的老照片。湿透我全身的是雨水亦或血水，这并不重要，街角的"深白"已然在眼前了！

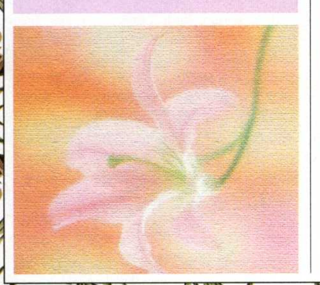
我的眼前的世界缓缓坍塌，模糊，灰暗下来，直至支离破碎。

香水百合在风雨中狼狈滚落，殷殷的血迹沁入鲜黄的花蕊深处，挣扎着吐露芬芳，洁白中的那一点红色，竟妖艳非常。

我不肯在医院里跟盐水瓶子打发时光，上帝只给了我不多的生命，我不信他会狠心再夺走一些。

我想念她的笑脸和清澈的眼。

只一日不见，我已煎熬不堪。



四

明朗的晴天。

也许是昨天大雨的功劳吧，整个天空的每一抹角落都被冲刷的干净而湛蓝。她喜欢这样的明媚，于是从衣橱中寻出件有着细碎小花的长裙换上，蓝天白云下，她便是雨后最绚丽的虹。

她还是去"深白"等他，她相信他会来的，他没有理由就这样无声无息的无征兆的消失掉，他怎么舍得丢下她，丢下他们的将将盛开的花儿们，她试着不去猜想他昨日的失约，不去记忆昨夜混沌中，那尖锐的刺痛，与想念。

他果然来了。

穿过街角的时候，她已远远眺见他完完整整的站在"深白"楼下，她暗暗松了口气。他立在那里向着她挥手的一秒，她竟恍惚了一下下。第一次离的很远看他，却是异常清晰，那一身淡黄的休闲打扮和及肩散开的长发上稀疏挑染的几缕烟灰白，竟然化作层叠交错的影像在她眼前脑海一遍遍重放，这样的片段是如此决绝的熟悉，恍如隔世。

HI，想什么呢。

他已近在身前，她才似从噩梦中惊觉，火样的十月间，她瑟瑟的通身冰凉。

昨天有点急事，没能来陪你，不生气好吗？送你样小东西算是道歉吧。他自顾自的说着，未曾察觉她的失常。

她觉得掌心暖暖的，捧上鼻尖细细端详时，顿然满目潮湿。那是枚寸许的玉百合，玲珑冰白，圆润晶莹，一丝朱线宿命般的缠绕其间，在阳光下隐隐若动，似乎轻轻叩动了一些柔软的东西，也许是她的心尖。

这一日一夜，我好想你，他唐突的揽她入怀。

她只觉身子一软，眼中潮湿的东西便已汹涌。

躺在床上，我开亮着灯，黑暗是那么令人恐惧，我刚刚发觉。

左臂酸酸的，伤口处有点痒，想是正在愈合。

酸和痒的还包括我心里。有些东西，终究是藏掖不了遮掩不住的，愈用力包裹，便愈膨胀喧腾的生长，我是说爱情。

可爱情该是一个人的事情，我了然如胸。自己给不了她什么，天长或是地久，哪怕一句空口甜言的誓约。如今爱已出口，给她的便唯有一日生别离死茫茫的碎心成粉。她并不是能够承受那样痛楚的人，柔弱如百合的小小女子，怎知坚强的形状。

其实这世上，又有谁是真的坚强，未落泪时，不过未到真痛处。

尝试让她忘却？我怎能不知关于爱情，两两相忘永远只是个传说。忘情水解忧丹这样的灵物，游戏中尚且没有。

爱，便爱了吧，我对自己说，只当是自私一回。

也只这一回了。





五

游戏要开始正式收费运营了，尽管没有几万几十万同时在线的火爆，但它与众不同的清新温暖也实实的吸引了不少的人。官网上打出通告，承诺收费后将定期升级和开放更多妙趣横生的小游戏和更大的惊喜创意，但在此之前，需要全面封停服务器，作最后的更新调试。

她撅着嘴巴嘟嘟囔囔，讨厌啊讨厌，我的花儿们几天不喝水会死掉的。他便抚着她的发，不会啊不会，几天而已嘛。走，带你出去享受阳光享受氧气。

是啊，阳光、氧气，多么美好的字眼，他不知自己还有几天福气与它们相伴，可这无所谓，他想。

不是么？有阳光，有氧气，有她，一秒钟也是幸福的瞬间。

他蹬着自行车唱歌，她在后座上挽他的腰，笑靥如花。

"我预感你是为我而来，不容一秒发呆，若是错过你，一百年都感慨。"

每一个音节都柔柔的落在她耳边，甜甜的，像淌着蜜，一直淌进心窝里。

他们远离了市区又远离了市郊，直到城市的繁华从眼中褪去，换作满目的黄沙戈壁。他在残垣断墙前停下车子，这里据说是一座古城遗址，上古的繁华早已在变迁时空中湮没无息，只在黄沙呼啸中留下一耳唏嘘。

这是西北大漠才有的苍凉壮美。

望着眼前没落文明的苍痍碎片，他心中却释然——生生息息蠢蠢动动的伟人凡人英雄小贼们，莫不终归于黄土白沙，他生命中有爱，已然无撼了。

古城边上，是片沙枣林。戈壁荒野中，只有它们顽强的的涂抹着几笔生命的颜色。它们并不高大却茂盛非常，浅绿的叶摸上去有着沙沙的奇妙触觉。枝上满是细小尖利的肉刺，会扎得人生疼。这样的粗糙蛮横的植物却开一种淡黄

的小小花儿，它有着沁入心底的香，浓郁却不腻人。不过这时候已不是开花的时节了，枝头梢间，花儿们早已孕作满树火红的果实，轻轻一摇，便噼啪作响的落下一地来。他拣过一捧来给她，拇指般大小鲜艳饱满的枣儿，咬在口中软软绵绵香香甜甜的，如他的爱。

他索性舒展开身子躺倒在松软的树下。炎炎的正午阳光从枝叶间倾泻下来，地上流遍暖暖的绿。他分明的耳闻挂在枝尖与落下地来的枣儿们唱和一片，细风卷着沙飞舞着拍打糙皱的树干低声呜咽，天籁般安安静静的吵吵闹闹，他喜欢这样的静谧。

这样躺着，我能活一千年，他喃喃自语。

她是绝不许他这样躺一千年的，伏在在耳边轻唤他。他装睡，她便坏坏的挠他痒，他大笑着翻身抱起她打开了圈儿，长发飞起来，在云天沙地间画一个圆，衣衫裙角们也凑起热闹，将这圆添作七彩，他停下来拥着她，这美丽的圆便撒落一地缤纷，花草皆羞。

他牵着她在林中欢欢的跑开，直到喘喘的靠住一棵最最粗大的老树。他从腰间皮套里抽出小军刀，变戏法般的在树干中划弄中一块奶白的树干来，像一颗嫩白的心。

他转身定定的望着她，来，我们一起，在这心中刻下我们的名字我们的爱。

我爱你，我最美的百合花儿。他环抱着她的柔若无骨的身体，眼里迸出火来。她闭上眼迎上他的唇，潮湿的炽热中唇齿纠缠，她在初吻中浴火成灰。

他们知道，爱，已入骨了。

回去时还不算晚，午后的太阳少了些温存，多了份蛮横的炙烤，天空蓝到泛白，云朵也烧个精光半片不剩。他说幸好回去的路多是下坡，不然我非中暑加脱水最后昏厥半道，丢了你孤零零在野地里喂大灰狼了。她嘻嘻的狠锤他的背，不许的不许的，要你一辈子守着我，不许丢下我不许丢下我。眼中溢出些亮亮的悲伤。他应着好吧好吧，我怎舍得下你，可是我亲爱的小百合，真的好热啊，下场雨该多好。

城市已在眼前了。耳中忽的隆隆作响，他抬头望去，干净的如玻璃板的天空一隅，一撇浓浓的墨迹竟隐隐若动。再看时，那团黑色已沉沉的压在头顶了。墨迹参差的边缘精细的镶着一圈白炽的亮银色，煞是好看。不待他再作欣赏或是反应，大滴大滴的雨点儿便已滂沱开来，他拉着她丢下车子在暖暖的雨水环抱里欢喜的撒野跳跃，立时湿了的他的发垂下眼来，仍挡不住满溢在眸子里的沸腾的火。

她咬他的耳，闻到么？雨水里尽是甜甜的百合味道。

是的是的，知道吗？那里面满是我的爱。他低答着吻住她的发。

我很快乐！

是的，妈妈说我近日气色好了很多。因为幸运正在随着爱情一齐降临，已经找到可以为我移植的骨髓了，这也许是我们二十年来收到的最好的消息。

我知道我可以继续活着了。没有人心甘情愿死去，这与恐惧或害怕无关。继续活着，这意味着我会有更多的时间拥有爱着我的家人，朋友，还有她。

她果真是我的天使，我确信无疑。这世上，一些美好的事物与事件的出现与发生，总是会使得另一些美好的东西接踵而至。我了解，这便是希望吧，多么美丽的字眼。

积攒在我记忆里的那些灰暗黑白的画面，渐渐抖落尘埃，一帧一帧的生动、鲜活起来。它们被着上彩色，艳丽的翻动连接成一些活泼的天真或妩媚的性感的图画，尽皆美景。

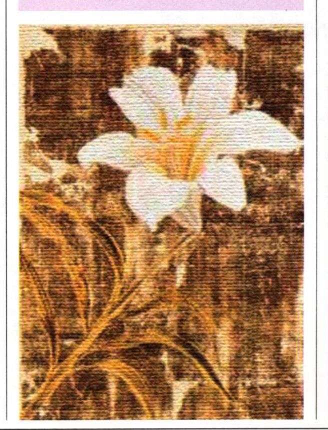
很多年习惯的噩梦中的那些蜿蜒攀爬在粘稠的泥沼或破旧的墙缝里的藤蔓植物们，竟褪下肮脏潮湿的鳞片和暗绿的颜色，从每一个枝节的间隙里开出一朵一朵细碎的花儿。它们争相映在一圈圈泛过潋滟的光里，迎给我那样真实的笑脸。我嘴角上扬眼眯作月，笑着醒来。

太阳伸出无数个金色与银色的触角，从水蓝窗帘的纹理间轻松的窜进我的房间。旋即化身作千万个小小的精灵翻腾雀跃在我的书架上，电脑上、墙壁上、顶灯上。更调皮的便掀开我的被子，揪扯我的头发，将我的眼皮拉开再合上。当我翻身坐起大大的伸一个懒腰的时候，它们已四散滚落在地上，闪作一些明亮的光斑和组成一个明媚愉快的清晨所需的元素。

手术开始了，妈妈说并不需要太长的时间。我的病一旦找到适合移植的骨髓，那么手术便只是个过程而已。我说我知道妈妈，放心吧，等我醒来，我要吃水煮牛肉。

无影灯打下来，似乎并不刺眼。我美丽的小百合，这会你在做什么呢？我想你了。不过没有关系，做完手术我会打电话给你的。现在，我已经可以给你一些关于地久天长海枯石烂之类的美丽誓言了，尽管听起来有点滥俗。我们的花田还有你精心装点的小茅屋都好久没去了，你说等游戏重新开放以后，我们买下那整座山好不好，砍很多很多的竹子，种一山的百合，再捉很多只痒痒虫，让老龙王随传随到帮我们浇花！

我饿了，水煮牛肉好了没，记得多放辣椒啊……





六

夏天已过去了。

那些背着小小的脆弱的壳，伸展着湿润冰凉的身体，不知疲倦的蠕动，攀爬，再跌落的蜗牛们，不知爬到哪里去了。

秋天也过去了。

那些有着紧绷着后腿肌肉，面容狰狞，贪婪的吞噬植物，而后永远无聊无目的的蹦达在麦埂田间的蚱蜢们，也不知跳到哪里去了。

这是个安静到死寂的季节。

很多白色的，透明的，晶莹的，貌似纯洁无暇的物体，大片大片大朵大朵大颗大颗的飞舞在空中或半空中，形状不定姿态妖娆。最后，终于落下来飘下来砸下来，严丝合缝的包裹住泥土，石头，树木，房屋和下水井盖，以及一切干净的与不干不净的事物，使得这个世界白花花白茫茫白灿灿的似它们，貌似纯洁无暇。

他骑着自行车，缓缓的远离城市的中心，再远离整个城市。乌黑如漆的车轮一圈一圈的滚动，周而复始的碾压着那些莹白松软的物件，并不断的奏鸣出一种沉闷单调的声响。车轮的后面，一些清晰如刻的印痕曲折周旋，不见尽头的向前延伸，延伸。很快的，便被飘舞漫天并不断落下的莹白松软的物件充塞掩埋，渐渐的不着痕迹。

他听到一些声音。它们尖锐的呼啸，并卷扬起地上与空中的白色迅速而无规律的上下翻腾，偶尔会涂抹出某些拙劣的图样，他一点也看不懂。它们便如同一只暴躁的恶龙，无缘由的愤怒如斯，暴躁胡乱的撞击他的身体，撕扯他的发。他依旧向前。

夜深，风停，雪住，人息。

月扯开一露玄青的粗纱，探出个下巴来鬼魅般的窥视，目光所及处，万物凉如水。他靠住一棵枯木，一支 MildSeven 轻轻放在嘴角，呼吸不息。抬手间，一枚暗红弹出指缝，划出一抹轨迹怪异的弧线，血般刺眼。

手术很顺利，很成功。水煮牛肉也很够辣，很好吃。

我知道，我可以活很久了。

妈妈说，找寻了二十年，适合为你移植骨髓的捐献者，原来在同一城市。可惜她也身患绝症，已至不治。天可怜见，做完手术便走了，竟等不得你亲口跟她道声谢。那真是个善良的女孩子，老天不公啊！

妈妈说，那女孩儿，美丽如百合。

他登上网站，那游戏公司的官方网页上，赫然惨淡的打着一则消息："……因无法修复的重大BUG，XX游戏已封停所有服务器，不再运营……"

他又看到那幅海报，满目的银装素裹，一位蕊黄长发的女孩拎着柄精巧的短剑斜斜的倚着雪原上一棵苍枝枯树，只露着半张侧脸，却看的出深深的愁思，整张画面端的透着景冷人怨的凄凉。

那女孩项间素波闪动、莹白似雪，那是一枚玉琢百合，羡煞明月。■

K文

小独裁者

文/阿卜杜拉

在我第一次认养它的时候，它是那样一只可爱的、温顺的小动物。

黑白相间的它围着一领鲜红色围巾，有些呆头呆脑的样子，乖乖的站在屏幕的右下角，小心翼翼的，不打扰任何人……只在我的好友说话时才发出轻轻的嘀嘀声。那时的它是多么的听话呀！

可也许是它在 WINDOWS 这个蛮横的大独裁者的家里住得太久的缘故吧，它居然渐渐的也染上越来越多的独裁者习气，开始毫不客气的想要统领我的所有上网生活：想看新闻吗？这里有的！和新浪一样啊，八卦的不八卦的，强行的跳出窗口展现在我面前，与 WINDOWS 强行跳出的 MSN 新闻窗口一较高下；想玩游戏吗？这里也有的！和联众一样啊，拖拉机四国军棋五子棋，不过即使不玩也得加载上；想听音乐吗？想发短信吗？想看电子杂志吗？想开聊天室吗？想发电子邮件吗？小企鹅这里统统都有，不，不，它已经不是小企鹅啦，它变得越来越大，越来越笨重，挂着乱七八糟的功能，步履蹒跚，连启动一下也要消耗掉不少我那不多的、可怜的 CPU 和内存资源。

这个小独裁者甚至有比大独裁者 WINDOWS 更强大的力量，当我“不小心”把手机与它绑定后，它即使在我不上网的时候也入侵了我的生活！刚和 GF 吵完架，发了 1 个 G 的道歉短信，她怎么还不回话？嘀嘀~手机短信铃充满希望的响啦！抓起来一看，居然是“您的 QQ 号码 XXXXX 折扣享受更多项产品优惠，请立即登陆 XXXXX……”我 #◎￥%……※！

这个家伙越来越大胆，在我买了一身神气的 QQ 秀衣服之后，居然敢在根本不通知的情况下，擅自把我扒了个精光，让我在几百好友面前“突然裸体”……

最为可气的是，它似乎已经忘掉了自己本该是一个网上信使的角色，经常偷偷的把朋友们发给我的消息不负责任的扔在一边，直到第二天登陆的时候才漫不经心的甩出来。“看在你发了那么多短信的份上，我原谅你啦，晚上出来一齐吃饭吧！”是 GF 的 QQ 消息，好呀！我再一看，这不是昨天的消息吗?！我再次 #◎￥%……※！

更别提那一夜之间消失的好友分组，更别提那突然变成一大堆数字的好友列表……

我不明白，为什么那样一只可爱的小企鹅会变成这样一个霸道蛮横、不负责任，而且笨重不堪的独裁者呢？据说它现在已经拥有了以亿计的用户，它的身价也与当年不可同日而语，看来我这样一个微不足道的主人，只有几亿分之一的贡献，对于它来说已经根本不重要啦。唉，我哪里还是它的主人呢？我的 GF，我的好友，我的同事，我的……都在它的掌握之中呢，离开它，我就成了与世隔绝的火星人，我能离开它吗？就算它大到一个 G，就算它占用 100%的系统资源，就算它每天给我蹦出 100 个窗口，我还是不能把它删掉呀。

我知道了，我已经成了它的臣民。

万岁~我那围着一领鲜红色围巾的小独裁者。■

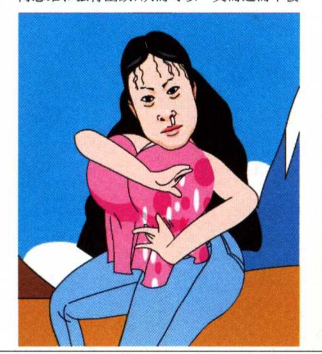


我看芙蓉

文/孤岛

正当电视上的“超级女声”在打造新一代青春人气偶像时，我们的网络正在朝一个颠覆性的目标走去——那就时打造一场反潮流的逆偶像化运动，所谓“呕像化运动”。芙蓉姐姐的名号想必大江南北无人不知了吧。让我们相信 Google、百度的数据，确认芙蓉姐姐的人气确实不亚于“同时出道”的张含韵。一向以八婆著称的中国娱乐网站从此有了最新最猛的料，让港台青春玉女一边去，欧美性感尤物给个边角，头条自然留给芙蓉。我佩服他们的娱乐大众职业精神，但在日日芙蓉的网络中，我体内某个控制食欲的器官却在大打问号——我究竟时该咽还是该吐。

那就姑且随波逐流将其咽下，众同胞可知，从审美观点上来说，这可是分外难受的。但既然时下芙蓉如此走红，我们就要有超前的社会学眼光，所以我宁愿将芙蓉当作美女，来迎合大众日益的所谓“审美疲劳”。芙蓉在网络上作秀，殊不知多少网民如我一般自欺欺人。眼前的客观事实是：那是一个谈不上姿色的普通女子，但是在网络编织的虚幻世界中，芙蓉可以被讽刺性地说成国色天香、闭月羞花而不惧人拍砖扔番茄。试想倘若总有人较真，劈头盖脸的进攻，就我所看，不过是有心无力的哗众取宠，我们的哗然，实在为一个变味的偶像拉足人气。明知如此，何不泰然处之，就给自己打上一个审美疲劳的标签，慢慢欣赏芙蓉姐姐的丰姿，唯心地说芙蓉如何倾国倾城、美艳无暇。对付非常规的炒作，我们要用网络式的逆向思维和独特幽默，从而可以一笑而过而不被所谓“呕像”扭曲。



更深一步说，芙蓉姐姐的出现不是在网络上谁耍谁的问题，也不是网络上古板的批判现实。人总是需要新的视觉冲击，并且芙蓉本人也有招摇过市、配合炒作的能力。两者的结合促使我们要去适应一个新的偶像打造方式，将来也势必有更多人想利用网络一夜成名，更多芙蓉式的产物出现在网络上。这的确是潮流，我们确实也无可阻挡。但如果芙蓉只是某些人商业目的的牺牲品，那网民就有权选择抵制，中国网民并不幼稚，现在的我们懂得如何将计就计，到时候少了拍砖和番茄，多了含沙射影的讽刺，我们的目标便不是芙蓉，而是他背后的那些人。所以，芙蓉应该为广大传媒树立一个标尺，是一个娱乐和愚弄的标尺，一种情形是芙蓉被当作笑星，大家闲谈是拿她打趣；另一种是芙蓉被当作工具，愚弄大众赚取关注。或许我对形势的估计有些严重，或许也有些无理，但是，所有的网络参与者都应该避免后一种情形。我对现在的情形不作判断，也愿所有网民不卑不亢，不要高声批判或是一味接受。做人要厚道，让芙蓉好好生活，但同时也让某些人知道倘若咱们动气，后果将会很严重。■

K文

谣言祸众

文 / 刘纯根

有人说过："在无知的地方，愚昧就是科学"。

为了快速寻找信息人们发明了搜索引擎，为了识别谎言人们发明了测谎仪，但当两者结合的产物还没有在地球上出现的时候，我们面对网上那些铺天盖地貌似真实的谣言时就只能摇头叹息了。造谣者，以及那些人云亦云的谣言传播者，尽管并不清楚他们的目的，但他们本身的行为却很容易总结——损人不利己。

《侠盗猎车手：圣安德列斯》的PC版发售是一个让人兴奋的消息，然而在此之前网上就流传着一个消息：大意是一位外国的玩家给Rockstar的技术部发了一封邮件，询问GFMX4显卡是否支持《侠盗猎车手：圣安德列斯》，而官方给出的答复是由于MX显卡不支持像素着色器特效，因此不能运行《侠盗猎车手：圣安德列斯》。

当然这只是游戏发售前的一个消息，但事实是游戏正式发售后，某游戏论坛把这条消息作成了置顶帖，某报纸上的游戏编辑也公开称《侠盗猎车手：圣安德列斯》不支持MX显卡，这条消息似乎就是真的了。

但笔者一直坚信"实践是检验真理的唯一标准"，当《侠盗猎车手：圣安德列斯》在我的GF2MX显卡下成功运行后，我知道这又是一个模仿官方口吻的谣言。为什么要说又呢？因为原来网上也流传过柯纳米宣布《忍者神龟》一代PC版不支持MX显卡这样的谣言。

如果我再列举像赵本山代言网游这样的谣言，许多人都会指责我太八卦了。咱们就再说点有技术含量的。"只需更改安装光盘的i386目录中的Setupreg.hiv的两个字节便可以将WindowsXP Home版更改为Pro版" 这是多么诱人的一条技巧，很不幸这也是谣言。网上这样的技巧有很多，有时就算是计算机老鸟也不容易辨别真假。

以上列举的谣言只不过是冰山一角，其实我不是故意针对谁，就连比尔•盖茨还说过"个人电脑640K内存就够了"。但是别忘了并不是所有的人都有识别谣言的能力。"真相只有一个"，但我更希望眼前看到的就是真相，而不是在查资料、上论坛询问、自己实验后才看到的那被谣言掩盖的真相。

媒体工作者要面对广大读者，而作为普通人的我们同样也要面对广大网民，当自己所说的话有可能被许多人关注的时候，就应该具有高度的责任感，对自己所说的话负责，这条做人的基本准则不会因为你躲在网上虚拟的ID背后而有所改变。消除谣言需要我们共同的努力，路漫漫其修远。■



A市的网吧

文 / 邱宇

A市的网吧很多，而且面积都不算小，于是机器也不算少——面积小时机器也不少的话，便可能会有著名的"蓝急速"事件。网吧多了，竞争也就激烈，机器配置差的要靠降价谋求生存的空间，还有点本钱的，只有升级机器配置，装一些好游戏来刺激消费。但放眼望去，诸多网吧的配置都极其牛逼。于是，花大价钱升级机器配置的网吧，到后来还必须得降低价钱和周围的同行竞争。这种结果使得配置差的网吧只好关门大吉，或者复古的开起街机房——据说此奇招效果不错。

进入网吧，首先得去的地方是帐台，帐台往往站着或是坐着一位女性。一般来说，她会直接叫你用10元钱换一张上机卡——这是在不那么正规的网吧；如果是比较正规点的网吧，该女会面无表情地用双手递给你一本写满数字的本子，并附带道："麻烦请先登记。"登记者拿起圆珠笔，充分发挥自己的想象力，编造出各种各样自己喜欢爹妈却没给的名字，旁边还有序地写下没有法律效力的数字。最后，同样的，用10元钱换上机卡便可；如果是在完全正规的网吧，该女会挤出个笑容，用标准的普通话唤你出示身份证，你如果说没有——你确实未满18岁，她会对你说："慢走。"满脸的严肃仿佛在说"通融不能"。

再来说说网管，在很久以前，那时的网吧还很小，所以网管就是老板，也根本没有人会在机器出问题时大叫网管，当时的人普遍没这意识。现在的A市的网吧大多数都有网管，他们游历于人群之间，和打游戏的人交谈，为拉熟客而努力；在你发出HELP的声响后，微笑着询问你有什么困难；当你在看H的时候，他拍拍你，脸上还是在微笑，告知此地乃公共场所。然，也有网管陪你一起看的，看得同是热血沸腾，让你深感自己和此网管真乃同道中人，遂决定此网吧为长时间根据地。



网吧的老板在现在几乎不怎么露脸，因为现在不比过去，什么事情都要自己来，收钱有帐台，解决问题有网管。老板遂从前线退居幕后了。不过，在稽查队检查的时候，老板还得出面给稽查队敬烟，聊些家常，顺便送些人情，搞好和他们的关系是网吧的生存之道。而送不出人情搞不好关系的老板，只好在检查之前提高警惕，有风吹草动，便发出稀奇古怪的、极其隐蔽的讯号，和网吧里的人呼应一番，于是网吧里的内应迅速召之未满18岁的儿童，紧急集合，往逃生楼梯飞奔而去，架势仿佛是遭遇了911的美国灾民。逃脱成功后，老板大嘘一口气，自认躲过大劫。岂知魔高一尺，道高一丈，稽查队众人经验丰富，早就在楼梯口守株待兔。这么一搞，老板便败了，充公机器，接着是罚款若干。

不过众所周知，网吧的生命力是很强的，正是"野火烧不尽，春风吹又生"。上述的网民、帐台女、网管、网吧老板、稽查队们之间一个又一个熟悉的故事就在A市的，或者是B市、C市、D市的大街小街的网吧里不断上演着。■

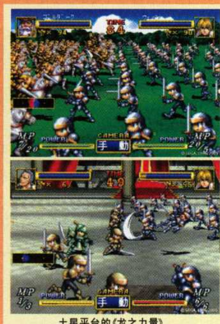
風雲萬人斬

“三国群英传”历代记

文/浪子韩柏

有好事者统计，自从游戏诞生到现在，各种平台的“三国”题材游戏已经达到400余款。遗憾的是，包括最著名的光荣“三国志”系列在内，其中绝大部分的三国游戏精品都出自东洋。而在国人自制的三国游戏中，最经典、最长寿的当属奥汀科技的“三国群英传”系列。从一代到五代，从开始的成功，到一度的挫败，再从挫败中站立，重新前进……直到脱胎换骨，以一部《三国群英传 Online》完成了从单机到网游的革命。

楔子 群英前传



土星平台的《龙之力量》

提起“三国群英传”，大家都会想到它独有的、区别于其他三国游戏的大规模战斗模式，成百上千人的对阵厮杀让我们真正感觉到冷兵器时代战争的炽热。不过，这种战斗模式的始作俑者并不是“三国群英传”。事实上，在“三国群英传”诞生前的1996年，就有土星(SS)平台的战略角色扮演游戏《龙之力量》(世嘉出品)和《少年兵团》(光荣出品)采用了这种多人对阵的游戏模式。其中《龙之力量》能同时进行100人对100人的大规模战斗，采用的是舞台中央视角，而《少年兵团》战斗支持的人数略少，为75对75，采用主将的尾追视角。所以，一般认为，从观感上看，“三国群英传”的战斗设计灵感来自于《龙之力量》。

正是因为这种渊源，《三国群英传》刚刚问世，就有不少TV GAME玩家毫不客气的指出“三国群英传”是“抄袭”《龙之力量》，而且“抄得还不怎么样”，因为《龙之力量》是一款情节丰富的SRPG，而《三国群英传》是SLG，没有故事，只有打打杀杀。而事实证明，这种大规模战斗模式运用到以战争为主的SLG里，要比在RPG里更有生命力，《三国群英传》抛弃了一切不必要的繁琐设计，让大家享受完全的畅快淋漓的战斗快感，带给中国玩家全新的三国游戏体验，这是《龙之力量》所不能企及的。而且，《龙之力量》和它的战斗模式似乎并不怎么为TV GAME玩家青睐，只有一部续作问世，直到今年才在即将退出历史舞台的PS2上推出了一款复刻版，与一代一代的在PC GAME玩家中掀起波澜的“三国群英传”相比，可谓略逊一筹了。

第一回 开天辟地



1998年，《三国群英传》横空出世，很快风靡一时。因为在当时诸多的三国游戏中，只有《三国群英传》有别于光荣经典的“三国志”游戏模式，一反过去三国游戏以策略经营为主的游戏理念，简化内政指令，强化作战体验。



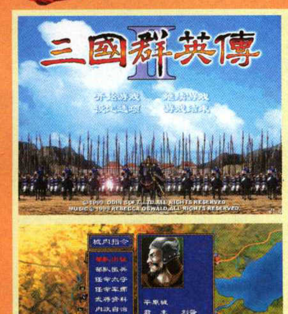


与一般三国游戏繁琐的指令系统相比，《三国群英传》的内政操作几乎简单得令人难以置信。只要有招降俘虏、搜索、筑城、开发以及武将升级5项。而且一年只在12月份结束时才进行一次，让玩家丝毫感觉不到布置内政的麻烦。相反，游戏特别强化战斗系统，整个进程都以战争为主，一年12个月都是以即时战略形式进行的。由参战各方组成兵团，采用逐队厮杀式的淘汰战。参战方每次派一员武将进行战斗，以主将的胜败论英雄。其实，本作最吸引人的地方就是伴随武将升级系统而形成的各自不同的必杀技。有了这些绚丽的武将必杀技，很多时候可以享受到一招逆转乾坤的美妙感受。正是凭借此独特的游戏性，玩家们才可以体验到战场争伐的魅力，并将两军对阵冲杀的战斗豪情淋漓尽致的表现出来。



强化的战争系统，使得《三国群英传》展现出与以往的大部分三国游戏大大的不同，也成就了这部游戏最吸引玩家的地方，它使得我们把更多的精力放在如何攻克更多的城池以及获得更多的武将上。而火爆的百人大战场面，特别的迎合了那些喜欢战争的三国玩家的胃口，获得了很好的口碑，也为后来的续作的开发奠定了良好的用户基础和品牌效应。

第一回 开天辟地



一代的良好表现，使得玩家期待二代作品的呼声愈高。1999年，在玩家的支持与企盼的呐喊中，二代“三国群英传”问世了。比较前作，《三国群英传Ⅱ》创新的地方其实倒是不多，但它为什么往往被称为全系列的颠峰之作呢？是因为本作在玩家所关注的各个方面都进行了大幅的丰富和强化：增加武将数量、新添许多城镇、扩充地图面积、加入新武将技以及军师技能，更重要的是，武将的带兵量上限也增加了一倍！同时画面效果也比一代好了很多。整体而言，完全就是一代的超级威力加强版，而玩家畅快淋漓的战斗体验也被“威力加强”了，怎么能不让大家高呼过瘾呢？





《三国群英传Ⅱ》因为其良好的继承和发扬了一代的成功之处。在操作简单和内容丰富两个要素的平衡上把握得恰倒好处，所以成就了其系列巅峰的地位。它上手容易、操作亲切，战斗系统一如既往，简单方便，武将自动升级获得新的技能，能力得到提升。每年才内政一次，而且内政时候只要武将多，就可以多次搜索，获得各种宝物，武将的宝物也从一个增加到三个，包括武器、坐骑、物品等，宝物说明简单易懂，等级分类清晰明确，而且，为了获得足够的宝物，同时保证每个探索武将都决不空手而回，可以S/L无数次来获取最好结果，充分满足了大家的收集欲望，这正是我们最喜欢的。就此一点，就说明了二代真正抓住了玩家的乐趣所在。

在其后的作品中，也不乏有内容比二代更加丰富的，但是就平衡性和易上手性而言，无出其右者。

第二回 中兴霸主





2002年，在沉寂三年之后，“三国群英传”系列第三作终于发售了。这是大换血的一代，单就奥汀官方的角度，“看起来还是很美的”——内政方式改变了，发动战争也将并入到内政模式中；为了加强内涵，又导入了历史事件；新增了众多玩家期待的“自设武将模式”，玩家可以自行调整多项能力设定和脸谱，创造出属于自己的角色，和三国英杰们互争天下；在战争方面，不仅再次增加带兵量，还增加了地形要素、天候影响、武将必杀技等全新要素。但是……请特别注意，非常遗憾，本作虽然进行了许多看似不错的革新，但是却成为遭到玩家指责最多的一代。

问题出在哪里？本作抛弃了前两作游戏的精髓，轻松方便的娱乐精神没了，反而朝着光荣式“三国志”那样的复杂繁琐方向去了。可惜年轻的“三国群英传”哪比得上光荣“三国志”的功力深厚，邯郸学步的半吊子搞了一个指令制度，抛弃以前一贯的





武将数量指令体系，人为的设置障碍，让玩家一直受到指令数量限制，令大家感觉很是不便。同时，又东施效颦的加上什么攻城战的城外跑地图模式，把本来简单的战争复杂化，要发动一场战争，推进到敌人面前都要费好大的劲，极大的削弱了战斗的快感。外加上不是武将升级自动学习技能，而要靠什么功勋来选择进行，更加是人为增加了玩家发布指令的负担。

本作的变革“画虎不成反类犬”，记得在当年各大游戏网站的评论中也是招来了一致的骂声。其实，“三国群英传”系列本身的特点决定了它不能简单的去吸取其他三国游戏的成功要素，而且要本着尊重这个类型游戏的根本乐趣所在的前提下去善意修改。这个根本乐趣是什么？从第一代开始就在玩家心目中有严格的定义了，那就是操作方便，突出战斗。抛弃了这个乐趣点，就等于抛弃了“三国群英传”在三国游戏里独树一帜的优势，真是“画蛇添足”了。

第三回 蛇足之累



2003年，在对三代的骂声还未平息之时，第四代“三国群英传”很快诞生了，看来奥汀已经意识到自己的错误，四代成了一款亡羊补牢的回归之作。四代的出现，再次点燃了玩家们心中的火焰。本作和三代繁琐的各种设定基本上划清楚界线，而一代以来各种好的要素都得到了继承，并又有一定改革创新。

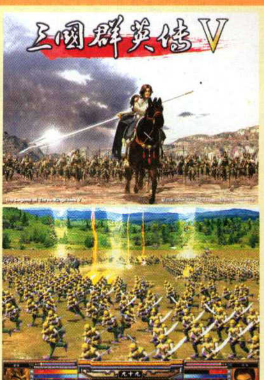
首先，本作突破传统的地图系统，取消地图上的固定路线，第一次采用开放式的地图。各城池之间是由各种群山、江水、森林所构成的地形。军队可以在地图上的任何一个点活动，玩者除了可以选择城和城之间的路行军外，也可以直接穿过原来不能通过山岳和河流，以达到奇袭的效果。操作上也非常简单，游戏会自动选择行军最快路线（而非最短距离），玩者如果要用迂回或是穿过山地偷袭敌军的方式行进，游戏设计有巡航点的功能，玩者只要将这些点放置在想移动的路线上，军队就会按照这些点移动。很多独特的战术就可以得到体现，这都是以前几作所不能实现的。城池是军队唯一可以休息回复的地点，这一代的地图上的城池随着城池规模的成长，是会变化的。玩家可以清晰辨别出所要进攻的城池可能会有多大的战力，以及攻陷后可能会有多大的收获。而内政系统增加了太守任命的指令，玩者可以利用这个指令把城池丢给AI托管，方便自己专心战事。本代还新增加了继承人设定的选项，君主死亡时，计算机会直接将玩者设定好的继承人转为新任君主，霸业还可以继续延续下去。



本代的武将技的威力增加到四段，不过玩家一般最多只能练到第三段，而第四段的威力则要配合地形、天候或是日夜等因素的加成才会出现。而武将技的取得途径有二，一是武将等级上升时自动取得，二是君主售与武将某些官位时，将会有附加的武将技。不过后者在官位改变或剥夺后，也会随之消失。本作中阵型这个元素在战争中拥有极为重要的地位，除了会影响大地图的行军速度外，在野战中更可以说是决定胜负的关键因素。

总的来说，本作的成功主要还是在继承一、二代精华的基础上又有一定的创新，增加了一些新的玩点。最重要的是，扩大了战斗的规模，百人战机制上限提高到每边500人，带队的将领人数更由前三代的一人增加到五人，“三国群英传”的战斗正式进入“千人战”的规模。

第四回 继承回归



2005年，已经八岁的“三国群英传”系列终于走到了第五代，本作将解析度提升至1024×768，效果更好，千人会战系统也进行了升级，武将方面，更是一口气追加至800余名，如此庞大的出场武将阵容，相比任何一款日本三国游戏，都毫不逊色。

可贵的是，本作不光只是单纯的提升参战士兵数，同时重新调整了千人战的控制模式，除了能够同时对全体兵将下达命令外，更能够单独指挥任何一个武将或小队，战术上更加灵活。区别于前作的全开放地图，本作的地图中以山脉、河流、海洋等天然障碍，真实的划分出各地区，这







样就凸显出各关卡、据点和港口独特的战略重要性。同时大幅增加了河流、湖泊、海洋等水域的分布，强化了水军的作用。

游戏在内政上也进行了全面的调整。其中最大的改变在于建物能够指派不同的部队，同时进行开发、训练、征兵、征税等工作。且每一季执行一次内政，玩家可以在此模式中统一处理官职册封、装备更换、物品买卖、招降敌将等军务。为了确保在指令数目增加的情况下不让玩家在内政中花费太多时间，游戏提供了许多自动处理按钮，一点即可完成内政工作。

当然，传统上最吸引人的要素个人武将技也有加强，这就是允许同部队的武将合力施展的"组合技"。组合技不但视觉效果更华丽，威力也加强许多，甚至足以在瞬间扭转战局。为了平衡谋士们的作用，游戏加入全新"军师技"系统，让玩家能以埋伏偷袭、防御工事、策反敌军、机关先锋等百余种计谋为基础，交叉搭配出不同的作战方式。

另外，有趣的是，游戏还学习 RPG 的长处，提供了很多隐藏情节供玩家挑战研究。比如挑战神一般的五圣兽、和神仙作战进行锻炼、讨伐随机出现的山贼、以及具有特殊能力的隐藏官职等等。这些设计给予了玩家更多的探索研究的机会，游戏内涵也更加丰富。

第五回 全面提高



"三国群英传"系列从百人战到千人战，延续五代，在国产三国游戏中是个了不起的成就。人们在想，"三国群英传"的"战争规模"还能再扩大吗？会不会有能容纳更多人参战的"三国群英传"登场？当《三国群英传 Online》出现在我们面前时，问题有了答案，最新的"三国群英传"将带给我们更气势恢弘的战斗，而且，我们将第一次有机会和全国各地的其他玩家在同一块三国大陆上争霸天下！

既然是网络游戏，自然在一定程度上和传统的单机游戏肯定是有区别的，但是同时也保持了"三国群英传"系列固有的游戏特点和模式，那《三国群英传 Online》到底带给了我们什么呢？





职业：武将不再是玩家麾下的角色，而将由玩家亲自来扮演，所以游戏针对三国武将的特点，设定了四种职业选择，其中"豪杰"拥有肉搏能力与武将技攻击的双重特性，适合喜欢平均发展的玩家，是游戏中最能引领大量兵力的统帅；而"猛将"则是以强大攻击力打垮敌人的个性角色，随等级提升可学到各种威力强劲的必杀技，是团队中最可靠的肉盾和主攻手角色；"军师"则是整个战局的操盘手，运筹帷幄、决胜千里，拥有最多法术技能，作为远程攻击手段而存在，并在战役中有着非常大的辅助与支援作用，还兼顾优秀的内政能力，也能让城池的建设与开发发挥出惊人效果；"方士"以长距离、大范围的华丽招式战斗，适合喜欢组队合作的玩家。虽然在早期方士一定要有人在旁保护，但随着等级提升与获得技能，将可让方士充分利用地形地势、避重就轻的消灭大批敌人，成为团队中最主要的群体杀伤力量。四大职业各有优势，各有特点，相辅相承。

技能：作为武将，玩家必须亲自学习掌握各种技能，技能共分为"武将技"、"必杀技"、"特殊技能"三大类。各种职业皆需修行这三类技能，但随着职业本身的需求属性不同，"武将技"和"必杀技"会有较明显的不同差异，而"特殊技能"则属于每个职业皆有的通用技能。

国战：想在群雄并起的三国时代中争得一席之地，玩家必须充分利用团队优势，《三国群英传 Online》拥有庞大的规模与版图，让玩家可以带领军团痛快的冲锋杀阵，透过不断争夺城池的作战建立一定势力后，就可以进行玩家最期待的"国战"。"国战"将定期举行，期间玩家将可攻击不同势力的其他玩家、NPC 势力及城池。只要是属于其他势力的任何城池或无人占领的城池，都是国战的区域。玩家只要打倒不同势力的其他玩家，就可获得功勋值，特别是对手越强时，可获得的功勋值就越高。国战的重头戏便在破坏位于城中央的骑马雕像，雕像被破坏城池守方便算失败。玩家对雕像的伤害度也将转换为对自身所属势力的贡献度，最后由贡献度最高的势力来占领该城池。

内政：除了各大城池的争夺外，系统也设定在停战期间开放让玩家进行各式建设，包含城墙、街道、商店等设施，都可以建设、强化或改变，开辟更多的资源与挑战。

另外，值得一提的就是本作独特的横版游戏模式，这可是为了继承和发扬系列的传统魅力而刻意设定，以保证一脉相承的特点，很多时候给玩家以美丽的舞台剧的特别体验。漂亮的城池或者战场的背景令人耳目一新，配合流行的变装系统，你看到的将是一个丰富多彩，形象万千，充满生机活力的"三国群英传"世界。

《三国群英传 Online》在台湾地区公测时，创造了 20 万在线的台湾地区年度最高记录。事实证明，在单机时代和网游时代的分水岭上，《三国群英传 Online》是一款承前启后之作，它很好的保持了"三国群英传"系列的一贯风格和内涵，同时又结合了网络游戏的经验和游戏模式，将传统单机游戏在网络上进行了良好的发展和创新，开辟了新的天地，让更多的单机玩家融入到"三国群英传"的网游世界里来。■

让我们在这汽车上撒点野

文/FXCarl & Halen

若干年前,汽车还是一件稀奇的东西,有车是很多人可望不可及的梦想。几年来,汽车价格的下降使汽车开始走向千家万户。回忆以往的赛车游戏,只需要丢给玩家几辆汽车,若干赛道以及一些聊胜于无的 AI 车手,最后留下一个 RaceNow 按钮,一切就 OK 了。可是现在这一切都行不通了,简单的驾驶我们可以自己开车,就算是游戏里的车再怎么亲切也不可能是真实驾驶的对手。游戏设计师一直在寻找赛车游戏的出路。在一般的游戏里,汽车都处于辅助工具的地位。可是赛车游戏不同,车就是游戏的主体。扩张赛车的含义和范围是游戏设计师们共同的目标,但方向上却各有不同。

故事车

FPS 不能只有射击和装弹,于是就有了《半条命》(HalfLife)。Driving 不能只有驾驶,于是就有了《职业车手》(TocaRaceDriver)。HalfLife 把故事情节带给了 FPS,TocaRaceDriver 把故事情节带给了 Driving。虽然赛车游戏引入角色扮演成分并不是 TRD 的首创,但 TRD 第一次将这种模式进行了完整化并且给出了一个相对合理的模式。在 TRD 中,玩家扮演的是一名以赛车作饭碗的家伙。不过很可惜,过场影片全部是以第一人称视角制作的——这个靠赛车生活的人就是玩家你,长得帅不帅靓不靓就不得而知了。每次播片之后,玩家就会接到一个比赛安排,经纪人会把玩家的比赛日程安排的满满当当,而且布满全世界。比赛形式也是丰富多彩(或者说是花样百出?),玩家不得不驾驶各种各样的车子参加比赛,从小型的方程式一直到大卡车。赛场从泥泞不堪的泥地到干净整洁的赛车场无所不包,甚至连 Nascar 和使用的那种蛋型赛道也有收录。TRD 在每次比赛之前,经纪人会帮玩家联系若干家有意向的俱乐部,然后玩家选择一家签订比赛合同。当然各个俱乐部的赛车会不一样。根据比赛的结果获得奖励。







TRD 模式来自于以往同类游戏中的"职业生涯"模式。职业生涯的模式非常简单。玩家在游戏的开始拥有一笔并不富余的资金，只可以购买一辆非常低档的车子。然后，玩家用这辆小车来比赛。比赛名次越好，获得的奖金就越多，这样就可以买更好的车子，参加更多更高级别的比赛。如此循环到玩家获得所有得赛车和赛道。自从有了 TRD 之后，TRD 模式成为了赛车游戏的要素之一。无论是现在"极品飞车"，"极品醉车"，还是 SRS 都有着显性或者隐性的 TRD 模式。

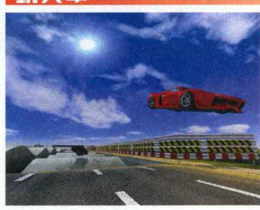
"让车成为一种生活"，是很多汽车销售商的宣传语之一。TRD 模式就是让车成为一种生活。玩家就像生活在游戏中的车手，为了游戏中的成功而打拼。不得不承认，TRD 模式是一种非常有效的粘住玩家的手段。但是一旦玩家明白，所谓的情节和成功仅仅是游戏之后，TRD 模式就会产生副作用。"为什么我一定要这么辛苦的玩这个游戏？"玩家会因为太过辛苦而放弃。就像 HalfLife2 生硬的情节令人作呕一样，TRD 系列因为这种模式的副作用，造成很多 TRD2 玩家的游戏完成度都不到 50%。

纯交通型
表现力：★★★★
游戏性：★

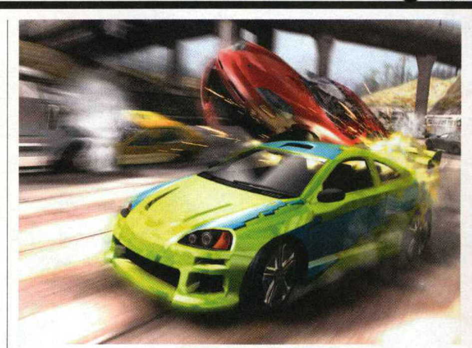


汽车作为一种现代交通工具，它的用途当然首先是载人，游戏中自然也少不了对这种现实用途的描写。以《荣誉勋章：联合进攻》为例……赶快忘记模仿电影《拯救大兵》中诺曼底登陆的那一段，那里盟军士兵乘坐的交通工具是登陆艇，而非汽车，所以不在我们讨论的话题之内。大家应该还记得游戏最初的任务，盟军战士乘坐着德军卡车在夜幕掩护下闯入德军占领的小镇，对敌发动突然袭击。这里你所扮演的盟军士兵只是单纯的乘客，车辆的行驶完全不能掌控，一切都是程序事先设计好的，因此在乘车这一段戏当中，几乎完全不存在游戏性可言，只是一段情节过场而已。

玩具车



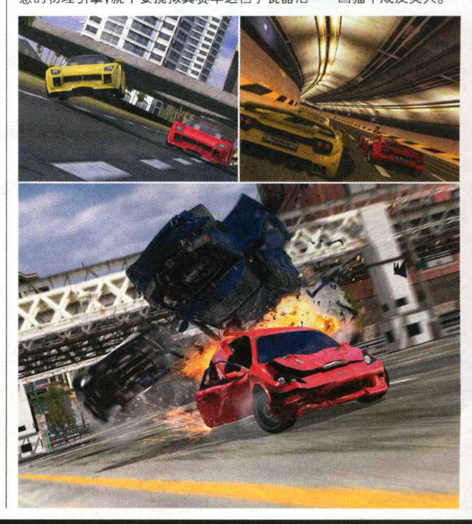
想必任何一个男孩子都拥有或者曾经拥有过 MATCHBOX 的系列小比例车模。说起这个品牌，估计很多人都不会记得。不过如果看见他们的标记和看见这种小车，想必大家一定都会泛出与这种小车的无限回忆。笔者小时候就有很多这样的车模。然后抓着这些小车到处"行驶"，"为所欲为"。在玩车的时候，我们还会试图制造适合小车们的"赛车场"，通常来说，体育场边上的沙坑是最好的场地。年龄渐渐长大的我们已经不可能再像原来那样随便往沙坑一坐，然后开始我们的"游戏"。可是谁又能否认我们依然保存着那份感觉呢?腻烦了传统驾驶的人们终于也有了实现儿时梦想的机会。《赛道狂飙：日出》（TrackMania Sunrise）给了大家一个"为所欲为"的平台。怎样才能描述 Sunrise 的感觉？那一定是：不可思议的机器。不可思议的机器从来都偏离真实世界的经典物理学原则。Sunrise 也是一样，玩家无需悉心考虑赛车的情况，发挥你的想象力去天马行空的驾驶。游戏里面的赛车自然也不是按照真实的物理来运作的。游戏的场景看上去就好像一个玩具世界。青山碧水的，干净却不失有趣。而嫁接在这种简单上的赛道，只能用恐怖来形容。比极限滑板场地还要更酷更炫！车子在 Sunrise 赛道中的比例比较小，甚至可以说是根本不成比例。游戏的物理特性并不拟真，而是让人更多的感到像玩具，而且是非常像玩具。转



向灵敏，车子动作激烈。另外，Sunrise 还允许玩家像儿时堆沙堡一样在游戏中编辑游戏地图，像用水彩笔涂玩具车一样给赛车涂装！

BurnOut 是另一个值得大书特书的玩具类型赛车游戏。可惜的是，BurnOut 系列目前只在家用机平台有。不过按照 EA 的一贯传统，BO 系列登陆 PC 平台也是有可能性的事情。BO 和 Sunrise 的"极限运动"不同，BO 讲究的是"撞车"。游戏的画面特色就是震撼——汽车的碎片漫天飞舞，四溅的火星拖着长长的尾巴划过屏幕。更为 BT 的是，BO 中甚至有一个著名的事故制造模式！该模式下，玩家需要驾驶一辆赛车去制造一起交通事故，这起交通事故的波及范围越大，响应的评价越高。这种疯狂的游戏模式彻底释放了在压力下生存的人们的破坏欲。

这种玩具型的赛车游戏是最令大众喜爱的赛车游戏类型。无论是专业的赛车粉丝还是根本不懂车的小 P 孩，PLMM 都有可能尝试一番。无论是 BO 还是 Sunrise，都没有严谨拟真的物理特性，但是实际上它们仍然让最挑剔的游戏玩家赞不绝口。我想这一点是很值得注意的，至少提醒某些尝试制作赛车游戏的游戏公司：看看如果不想或者不能作出令人满意的物理引擎，就不要揽拟真赛车这档子瓷器活……画猫不成反类犬。



纯炮台型
表现力：★★★★★
游戏性：★★★★★

汽车作为工具，当然除载人外，它还具有更多的用途。很多战斗类游戏作品中，为了表现丰富的战斗形式，而赋予了汽车移动炮台的意义。让我们依然以《荣誉勋章:联合进攻》为例，其中有一段乘坐着武装吉普用机枪扫荡敌人的戏。在这里，你依然不能控制车辆的行驶路线，但车载的机枪却在你的手中。在适应车速和颠簸的同时，尽情享受“抢滩登陆”般的射击快感吧。

荣誉勋章:联合进攻


光晕

孤岛惊魂

随游戏创意和技术的进步，“移动炮台”有了更多表现形式。这里我们不得不提的是《光晕》，它开创了多人配合驾驶“汽车”（尽管游戏在未来题材下表现的车辆与现实有较大差距，但我们还是要称之为汽车，因为它还保留着四个轮子）进行战斗的模式，两名玩家可以分别驾驶汽车和担当炮手。这种模式如今已被广泛应用在众多 FPS 游戏的多人模式当中。

以上两种还是各司其职的传统型表现方式，而在如今一些动作游戏当中，玩家已经可以在驾驶的同时又进行射击了，例如《孤岛惊魂》。当然这种改革方式未必科学，就我个人感觉，这似乎将原本紧张的战斗场面变得更为混乱了，手忙脚乱在所难免。

纯暴力型
表现力：★★
游戏性：★★★★★


终极刺客

这里所要说的并非汽车传统意义上的用途，而是一种极端的暴力表现，如果我是伦敦市民，那么我一定会对此深恶痛绝。在此我特别声明，我坚决反对使用“汽车炸弹”的恐怖行为。


奴隶零点

很久以前游戏制作人就开始在自己的作品中表现汽车的这一恐怖用途，给我印象深刻的是在《终极刺客》中暗杀黑帮老大那一场戏。47 首先在小巷中伏击了黑帮大哥的司机，然后换上了他的衣服返回汽车，趁人不备在车内安放了遥控炸弹。随后，他跑到街角处静静等着倒霉的黑帮大哥乘车离开。当汽车开动之后，47 按下了手中的引爆器……漂亮的汽车成为了牺牲品。

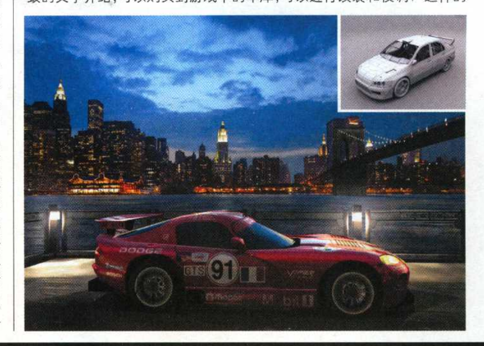
汽车的悲惨命运并不仅出现在现实题材的作品中，1999 年的科幻动作游戏《奴隶零点》中建造了更大型的汽车坟场。庞大的机器人在城市中展开战斗，当它沿着公路跑过的时候，拥挤的车流顷刻间便在铁蹄之下灰飞烟灭了。更过分的是，游戏还有另外一种 BT 的设计，机器人可以随手在路上抓起一辆汽车投向敌人，在它眼中，汽车成为了取之不尽用之不竭的攻击手雷。

概念车

记得在一次车展上，我和几个朋友一起参观。看见一些并不怎么专业的模特在身价数百万的超级跑车上骚首弄姿……众人皆皱眉。其中一曰，汽车本身就是一件很漂亮的东西，真正设计完美的车，根本不需要这些东西在边上蹭来蹭去。无论从任何角度去看，设计精致的汽车都是一件艺术品。尤其是那些限量生产，身家高贵的名车。静止的车，就是一座雕塑，它的表面仿佛镜面一样光滑，光线在它的表面流淌，近在眼前却又不忍触摸。而静止的另一面，赛道上的车，每一次引擎的点火燃烧都抖动着周围空气，赛道表面一层一层的热浪扭曲了视线。当赛车女郎举起倒计时牌的时候，仿佛时间开始慢慢凝固。起跑前每一次出发灯的跳动都仿佛调动了全部的能量。出发的瞬间，赛车仿佛丢下了整个静止的世界，呼啸而去。当车成为一种文化，游戏也就成为了最好的文化传播者。



对爱车的人来说，驾驶绝非车的全部。把它放在车库，到了周末，开它出去兜风，到朋友那里介绍它给大家……《GT 赛车Ⅳ》给了你这样一个机会，在 GT4 中，玩家可以根本不用“驾驶”这个游戏。很小资的泡上一杯喜欢的饮料，陷在沙发里。轻触手柄，用 B 模式像旁观者一样观看车子在赛道上的表现，高兴起来，暂停下来，给爱车拍一张照片做电脑和笔记本甚至手机的桌面。只要进入游戏，玩家直接可以驾驶超过 200 台世界各地的汽车，而整个游戏有 700 辆车和 50 多条赛道。每一辆赛车都有细致的文字介绍，可以购买到游戏中的车库，可以进行改装和校调！这样的







超级赛车游戏早已超越了游戏含义。有些朋友甚至用 GT4 来参考买车!

由于 GT 赛车的开发公司 PD 属于 Sony 电子娱乐的第一方软件开发商，因此想要在 PC 平台上玩到极为富有文化(或者说是极为小资?)的 GT 赛车系列恐怕是不会有希望的，毕竟 Sony 会更注重自己的 PlayStation。

PC 平台的赛车文化游戏最早的应该是极品飞车的第 5 代作品——《保时捷之旅》(PorscheUnleashed)。这部作品是为了纪念保时捷 40 周年的纪念作品。在 PU 中，玩家可以看到 40 年来几乎所有的 Porsche 车型。大量的实物照片，当然也有实车数据。这些 Porsche 车型绝大多数允许改装和校调，拥有独一无二的驾驶感受。为了让玩家能够更加深入的了解 Porsche 文化，体验到 Porsche 车型的独特驾驶感受，PU 在游戏中加入了一个名为 "车厂驾驶" 的模式。在该模式中，玩家扮演一名 Porsche 的试车手，完成各种试车任务，这与 GT 赛车的执照模式是非常相似的。PU 后来的跟风作品有很多，Benz，Ford，Chevrolet，Dodge，VW，Lamborghini，Ferrari 等等都有推出过类似的车厂独占型的赛车游戏，当然其中并非款款都是文化类作品。

专业赛车领域，真正表现出文化气息的作品凤毛麟角。《理查德·伯恩斯拉力赛》(RichardBurnsRally) 是近期最优秀的赛车文化性质的游戏。在这款游戏里，玩家在游戏的开始什么都不是。游戏假设玩家是一名 "普通的驾驶执照持有人"。因此在展开游戏的主题内容之前，玩家需要经过拉力学校(RallySchool)的系统学习和训练才能开始自己的职业之旅。RBR 中每一款赛车的驾驶感受都不相同。而每当签约一支车队之后就需要和这辆赛车一起打拼整整一个赛季。往往开着开着，玩家就会和赛车产生一种默契。这种默契是很难描述的，甚至会到一种极为敏感的程度——同样的赛车，同样的校调，但是用不一样的电脑或者在不一样的环境下进行，这种默契都会被影响，从而觉得不对劲! RBR 让玩家们知道，原来驾驶赛车是一种很精致的运动。赛车并不因为它是钢铁之躯就可以无所顾忌，它们敏感，脆弱。小心对待它们，顺着它们的性子，和它们互补优缺才能获得比赛的好成绩。

包涵文化气息的赛车游戏是一种高投入高风险的类型。制作这种类型的游戏不仅需要足够的信心还需要不懈的努力以及运气。这种类型的游戏通常在一代的时候都很难获得肯定——因为他们一开始只会受到高端玩家的赏识。■

纯观赏型

表现力:★★★

游戏性:★



又是一种几乎不包含游戏性的表现形式。为了展现游戏中所包含的汽车文化，制作者通常会安排有车辆收集的系统，在这里你可以观赏汽车的外形设计，了解汽车品牌、型号和性能参数，这对于爱车一族自然是无穷的诱惑。笔者一向观念守旧，所以当年对《四海兄弟》中的老爷车收藏表现出极大的兴趣。每当看着车库中停放的十几辆各式老爷车，欢喜之情总会溢于言表。至于这些车辆的来历，当然是通过多种 "合法" 手段获得，绝非顺手从路边开回来的^_^。



WE ARE FAMILY

KILL SMARTER, NOT HARDER

SHARE THE WEALTH

BIGGER & BADDER THAN EVER

SEX & ROMANCE AFTER THE BOMB

LEARNING IS FUN-DA-MENTAL

Sequel to the RPG of the Year

Arriving Fall '98

www.interplay.com

Fallout 2

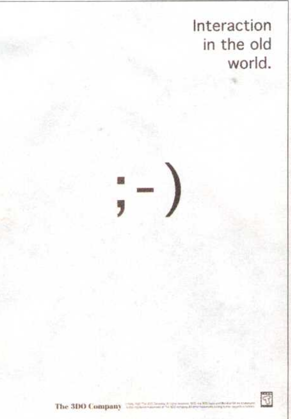
A POST NUCLEAR ROLE PLAYING GAME

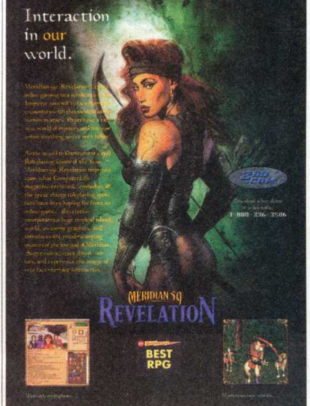
Go to www.pcgamer.com/request Product #333



“我们是个大家庭
更机敏的杀戮，而不是更卖力
调配资源
比任何时候都要更强更狠
核爆后的性与浪漫
学知令人脑力激烫
异尘余生 II
一个核战后的角色扮演游戏”

1998年　新近看过了《终结者 III》，整部电影99%的场面，都令人感到伴随着阿诺年老体衰而一同失色，直到最后三分钟，镜头转向地下避难所及天网引发全球互射核弹，才令人莫名的兴奋，因为它仿佛有某种默契一般，印证了另外一个互动娱乐世界在多年前所讲述的传奇的开始。





“在旧世界中的交互。

在我们的世界中的交互。
子午线 59：启示录”

1997年　整个游戏世界正向着一种借助互联网实现群体图形互动的形态演变，之前，我们在 MUD 中使用字符和想象力来沟通，全新的图形化 MMORPG 则令其更直观、更易于理解和拥有更丰富的感官体验。这种强烈的反差，营造出新形态游戏巨大的跨越感。

“记住，
当你低空掠过双塔第 42 层
并在时代广场上空滑翔盘旋时，
安全是飞行员首要的规程。
微软模拟飞行 5.1”

1996 年　当拟真实景还是电脑游戏追逐的最大卖点时，能够实现这样的飞行体验的确是一种莫大的诱惑，然而真正具有震撼性效果的时刻，却是在若干年后的“9·11”，有人驾驶真正的客机进行了这样的尝试，并且忽略了“飞行员的首要规程”。随后，“模拟飞行”系列游戏遭到“凶器”的指责，随后在游戏中取消了双塔景观和撞机效果。

Remember, as you buzz the 42nd floor of the twin towers and rudder into a power-off spin recovery above Times Square, safety is a pilot's first and foremost concern.

Microsoft Flight Simulator

Microsoft

“极品飞车:保时捷之旅
飞行 911 安全须知
起飞前确保系紧安全带
你将在 Porsche 911 turbo 中飞行
4.3 秒内从 0 加速到 60
经济巡弋速度为每小时 170 英里
请记住
4 轮漂移和 360 度旋转令轮胎冒烟
是绝对受鼓励的
我们知道在肾上腺需要的时候您得有选择
感谢您选择《极品飞车》”

2000 年　极速狂飙就像贴地飞行，这次“极品飞车”干脆就以“地面飞行安全指南”的方式，对自己“飞”一般的竞速理念进行诠释。



魔兽世界 之 加强防御



魔兽世界 之 美味可乐





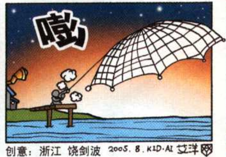




魔兽世界 之 特殊用途







创意：浙江 饶剑波 2005.8.KID.AI 艾洋

水魔兽是核动力潜艇



本人在反复通关《仙剑奇侠传》游戏，并仔细观看电视剧版《仙剑奇侠传》之后，得出研究结论：水魔兽实际上是一艘核动力潜艇。理由如下：

1、游戏中的水魔兽是打不死的，其根本显然是能源在很长的时间内不会枯竭，能做到这一点的显然只有核动力。

2、在电视的最后一集里，我们的灵儿终于得到 Mr. incredible 真传，发现从内部破坏一部机器的方法。

3、可是万恶的教主已经把反应堆开过极限功率，准备制造一场核爆炸，显然这就是其口中所谓的"新世界创造"。

4、我们的灵儿进入了核潜艇体内，发现核燃料也已近达到了临界质量于是奋不顾身将燃料掰成两半，化解了危机。

5、不久，灵儿因为接收了超超剂量的辐射，突发贫血，全身出血而亡。

闪光雷



CS 久了就会出现问题……

一天晚上，CS 够了，上床睡觉。过了一会……老爸来我房间找东西……

刚把灯打开，我就大喊了一句："谁！谁乱扔闪光雷！"

PVE



在《魔兽世界》PVE 服务器的 BBS 里，有人嚣张发帖："你们这些玩 PVE 的唐僧是永远不会知道在 PVP 里战斗的快感的！"

其下有人跟帖道："悟空，你又来这里灌水了，浇死了花花草草也是不好的……"

《魔兽世界》搞笑 ID 种种



山丘之王服务器：紫薇、小燕子、晴儿 这没什么……问题是……那是仨牛头……还全是男性。差点就有冲动想上去问问那皇阿玛上哪去。

联盟的有个叫"我是部落派来的"，部落的有个叫"其实我是联盟的"……魔兽版无间道。

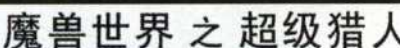
决斗结果——"'我比你高'战胜了'矮不是问题'"……看来矮还是问题。

一猎人叫"我不是黄蓉"，他的宠物叫"我才是黄蓉"。

见过个尸体：如此可爱的尸体。

有人叫小南瓜，用插件的价钱查询，鼠标移到名字上，名字下面显示"每个售价一铜币"。













作者：陈成坤

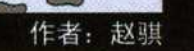
魔兽争霸III 之 战争起源











魔兽争霸III 之 树的争论









作者：赵骐

魔兽争霸III 之 偷袭失败









作者：赵骐

超级计算机

一群全球最杰出的计算机专家们共同研制了一台超级计算机，它拥有 1000 万倍于 P4 的强大 CPU，数以亿 G 计的内存，运算主频高达数十万 MHZ。这样强大的计算机能解答世间一切问题。

当它启动后，计算机专家们迫不及待的在键盘上敲下这个困扰人类千百年的问题："神真的存在吗？"

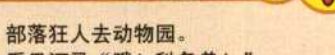
超级计算机的屏幕上迅速显示出一行字："当然，我就是！"

新邮件

马克正在自家院子里除草，这时他看见隔壁院子的邻居从屋里走出来，把门口信箱打开，往里边看了看，然后很生气的"乒"的把信箱关上，进屋回去了。

过了一会，这位邻居又走出来，重复了以上动作，又气呼呼的回屋去了。如此这般几次后，马克诧异的问他："嘿，你这是怎么啦？"

邻居怒气冲冲的说："天知道是怎么回事！我在用那台该死的电脑，可它老是告诉我'你有新的邮件'！"

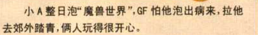


部落狂人去动物园。

看见河马："哦！科多兽！"

看见狮子："为什么脑袋长得怪怪的，还没有翅膀？"

看见呼啦拉的人群（惊恐万状）："不得了！这么多联盟！"



小 A 整日泡"魔兽世界"，GF 怕他泡出病来，拉他去郊外踏青，俩人玩得很开心。

GF："怎么样，这里很美吧？"

小 A（看看不远处几头吃草的牛牛）："嗯，还不错，就是怪太少……"

魔兽世界 之 平凡女人









作者：肖瑶

暗黑编辑们的家私

——ChinaJoy 游戏周边礼品大搜查

文 / 黑石头

一年一度的 ChinaJoy 展结束之后，小编们发现回家的行囊变得好重，多了好多的大包小包，几位细胳膊细腿的同志据说到家之后已经没有办法直立行走了——某编形容说，他一天基本没离开过床，连写稿子也是趴着写的……究竟，这些"黑"编辑们（上海的太阳真是毒啊！偏偏小编们穿的 T 恤也是黑的，真是浑然一色啊！）背了些什么东西让他们如此辛苦又心甘情愿呢？回来的第二天，某女编辑就爆发了极大的好奇，逼迫老少"黑"编们交出私藏，拍照取证（其实是想再趁火打劫一遍，嘿嘿～）。

这不看不知道，一看，嘿，真不少！原来诸位"黑"编的行囊都被这届 ChinaJoy 展上搜刮的游戏周边给塞满了，要是论分量，怎么也得有个 30、40 公斤吧……据说为了让本届展会气氛更热烈，玩家更热情，各游戏代理公司也都不惜血本的拿出许多奇珍异宝的奖品来吊大家胃口。当然了，咱们"家游"展台上的串串烧活动，也是本届游戏周边礼品发放的主阵地，只可惜小编们都在会场中走动拍摄，错过了很多精美礼品的发送时间，悔恨啊，要不然完全可以让众"挑夫"的背包分量突破 50Kg 大关……

好了，闲话少说，咱们这就打开众"黑"编的神秘行囊，来看看究竟本届 China-Joy 都发放了些什么好东东吧！

最致命诱惑奖



▲ a.网星：飞天神猪（小编们几乎无人能敌可爱猪宝贝的迷惑，人手一只飞天猪，并且还为猪宝宝手机链的短缺而发生争抢事件……）



▲ b.腾讯：QQ 堂酷比系列抱枕 + 手机链 + 贴纸（可爱可爱太可爱了～～！几乎所有路过腾讯展台的人，一看到酷比的可爱造型，眼睛就会变成了桃心，脚跟粘在玻璃柜橱前，走不动路。嘿嘿，若不是某人看的紧，估计它们会在拍照后最先丢失之列～～～就是在拍照过程中，小编也感觉到了无数双眼睛盯过来，冷……）

▼ c.世纪天成：洛奇方形靠垫 + 绵羊手机链、钥匙链（就如同大明星张娜拉的火爆人气一样，《洛奇》的黑羊形象也是深入人心，所以现场由世纪天成放送的各种"羊"物也就成为玩家们最渴望得到的东西啦，怪不得他们的展台前总是水泄不通呢。瞧，这个绵羊手机链，虽然超小巧，却大受欢迎，也成为小编的首选手机挂饰哦！）









最值得珍藏奖

▶ 光荣：真三国无双扑克牌（牌卡质量上乘，每张上都绘制了不同造型的三国精美人物图谱，栩栩如生。这也是"黑"编东东的最爱了。）





最复杂繁琐奖



◀ 智冠游龙在线：吞食天地拼图（为了拍照时能有一个更直观的效果，小编我足足对着这些碎片折腾了 40 分钟，也就拼出不到 1/4 的一小块……冷不丁马哥跑过来问了一句，拼图一共有多少块？数了没？我汗，你杀了我吧，这一块块的再数过去，我真要累趴了～）

最种类丰富奖





▲ a.智冠：游龙在线 + 游戏新干线 + 悠游网……众多隶属智冠旗下的公司代理的游戏产品，多不胜数，当然周边也是丰富多样。其中也有不少令玩家爱不释手的，诸如 RO 系列周边，吞食天地零钱包，网三笔记本等等，也都在"黑"编们搜罗的范围内。

▲ b.金山：剑网系列 + 幻想春秋 + 封神榜，本次展会金山不但出动了所有游戏产品系列的周边礼品，更拿出珍贵的西山居 10 周年纪念挂坠馈赠玩家，成为抢手之物。



▶ c.盛大：在本次展会上，盛大准备了卡哇伊系列泡泡堂周边来吸引玩家的视线，效果不错哦，特别是那个头很大的泡泡堂公仔，看得小编口水要流出来，只可惜这次没有能够抢到最大的那种……







◀ d.蜗牛：航海世纪系列周边礼品，一直以做工细致、实用性强而受到玩家的赞誉，这次蜗牛也是带来了《航海世纪》的所有周边，其中让小编最喜欢的就是那个钱包，充满了探险家的气质哦。



最便于利用奖



▲ a.动力时空：至尊斗笠（因为炎热天气，现场送扇子、纸巾周边的公司让大家非常有好感，毕竟体贴玩家要从小事作起么。而动力时空却为大家办了件大事，这个斗笠几乎成为到场观众的必备道具，一出展场大门，哇，斗笠帮真多啊！快瞧这位，嘿嘿，还真有那么点游侠气呢，大家来猜猜他是谁？提示，他是"黑"编之一哦。猜中有奖，奖品就是他头上的斗笠了！）

▼ b.联梦在线：龙魂拳套＋棉布麻袋包（说到背包，其实小编们这次出行能够顺利返京也全托联梦在线的福了，能够带着这么多的游戏周边回来，真是不易啊！当时去上海可是人手一旅行袋再无其他，而回来时就是每人至少2麻袋，号称"二袋长老"、"三袋长老"、"四袋长老"……要问麻袋何处来？看下图。还有这拳套，其实用性也不差，现场三日因场内噪音甚大而喊破喉咙也什么什么都听不见，所以这东西，完全成为打招呼、维护秩序、教人为善的必备之物……因为是《龙魂》的周边所以大家也戏称其为"龙拳"。）





最豪华包装奖



◀ a.新浪：《天堂Ⅱ》鼠标豪华包（起初小编以为这只是一款《天堂Ⅱ》专用的罗技鼠标，却没想到打开包装后，发现里面还有N多东西，游戏客户端、300点卡＋新手卡、说明书等等，再仔细看了看外包装，原来这个东西正确叫法应该是OEM。）



► b.游戏橘子：《EQ2》游戏产品包（很佩服橘子的创意，竟然用个神秘麻袋来装游戏客户端，这么鼓鼓囊囊的包包，让人一看到就有种很强烈的探宝欲望，果然是吸引眼球的好方法啊。）

最稀有的礼品

► NCSOFT：《激战OL》专用罗技键盘（据说全国就只有3款哦，小编难得捧来一个……不过与之同样稀有的还有一款激战OL专用显卡，在展会第二天官方主办的现场发布会上，由《激战OL》的制作人亲自颁发给了玩家，可惜不是我，55555……）



最可望不可及奖



▲ 唯美德：不说什么了，上届就拿这些东西出来馋人，这次还是照旧。小编在23日的唯美德展台前，就偶遇老太抢劫模特脚边T恤的事件，看来礼物多了却不拿出来送这等小气事做多了，怕是真会遇到几个"劫匪"的。下次，希望我们可以真正拿到心爱的《传奇》纪念品吧。

其它周边礼品



江湖OLTX



新浪乐谷－天堂2TX



久游－劲舞团TX



完美时空－完美TX





IN-FUSIO－手机游戏活动奖品





中视网元－三毛马克杯　大眼睛邦邦笔架　网星－魔力宝贝人偶



海贼王冰箱贴



游龙在线－花瓣充气像架　掌上灵通－立体年历



新干线－RO系列冰箱贴

2005年8月4日至10日，"盛装·狂欢"动漫节北京站的活动在北京军事博物馆隆重召开，本次动漫节中特邀了国内著名的动漫画作家出席，同时他们为动漫节绘制的精美画作也将随着展会的延续在北京、上海、成都、广州等省市巡回展出。作为全程独家游戏媒体支持的《家游》也参加了这次展会，成为首个参与动漫节活动的电脑游戏类刊物。而在整个动漫节活动中，最令我们关注的就是"第二届全国十佳 Cosplay 社团大奖赛总决赛"，为此我们特邀了两位颇爱 COS 事业的记者进行现场跟踪报道。以下就是他们带来的精彩内容。

不仅仅只是华丽

"盛装·狂欢"全国十佳 Cosplay 社团总决选

文 / 紫虹地勤组

自2001年 Cosplay 正式进入中国以来，2005年的暑假可以算是 Cosplayer 们最繁忙的日子了。先是7月9日、10日，2005 ChinaJoy Cosplay 全国大赛和第二届全国十佳 Cosplay 社团大奖赛的北京区预选赛撞车，令北京的 Cosplayer 疲于奔命；接着又是一年一度的《北京卡通》Cosplay 比赛和农展馆的漫展；没等从上海 ChinaJoy 凯旋归来的五个社团稍作休整，第二届全国十佳 Cosplay 社团决赛又开始了。

8月4日随着"盛装·狂欢"动漫节的到来，"全国十佳 Cosplay 社团总决选"也进入了万元大奖争霸赛阶段。在6天的赛程表上，入围社团的表演每天都安排得满满的，而这也是本次动漫节最有看头之处，虽然天气炎热，但是比赛现场每天都被 COS 和动漫游戏迷们挤满，笔者也经常为找不到适合拍摄的位置而头疼，看着舞台下坐得密密麻麻的人群，根本无处下脚么。

曾经与一些 COS 社团的朋友们闲聊起本届十佳的甄选，她们很认真的纠正我对此方面的认识，"真正优秀的 COS，并不仅仅只是脸蛋漂亮或衣着华丽哦！决定一场 COS 是否成功的因素，还有很多。"她们的话，给了我许多提示，使我在观看本届十佳赛时，深深的体会到了在那一掷千斤的服装道具及漂亮扮相后面，隐隐透出的演出者对于角色的理解和把握，往往是带入了很深的感情后发自内心的表演，给观众的印象最深。尽管台上的，都并非专业演员，但是他们的每个动作、每一次真实的摔打或入位的表演，都可以激起台下一片片喝彩和掌声，甚至是欢笑。于是，我终于可以明白 Cosplay 真正的含义了，它就如同一款经典的角色扮演游戏，玩家在其中扮演着心爱的角色，同时也扮演着自己。真正的 Cosplay，决不仅仅只有华丽而已。而本届全国十佳 Cosplay 社团总决的获得者们的节目，也充分的验证了这一点。



[全国十佳社团第一名万元奖金得主：成都世纪诺亚]

演出剧目《魔兽世界》　时长 15′　总分 271.6 分











位列第一名的成都世纪诺亚，因其出色的表演及到位的装扮，成为本届大奖赛的万元奖金获得者，而他们最特别之处在于，诸多 COS 社团出演的大多是知名动漫作品，重复度很高，而他们的几场演出则全部以 PC 游戏作品为主，《梦幻之星在线》、《天堂 II》、《魔兽世界》也刚好是目前网络游戏市场上的大热门。而《魔兽世界》的得票数如此之高，除了游戏潜在的人气优势之外，也和世纪诺亚成员们的敬业精神是分不开的。另据说，这支来自巴蜀的队伍，在半月前的 2005 ChinaJoy Cosplay 全国大赛中，也取得了不错的成绩。

舞台上的"世纪诺亚"，除了服装道具精致到让人咂舌的地步之外，演员们的投入表演在 Cosplay 圈里很少见。亡灵巫师的脸部腐蚀妆、矮人和兽人的面具即便和官方的比起来也不遑多让。不过，这次的演出比起在 ChinaJoy 的比赛也有少许遗憾，主要是演员人数减少，原因据说是水土不服造成了食物中毒？总之《魔兽世界》少了3个 Cosplayer，这在之前的历届比赛中还是从来没有发生过的事故。而在演出时，顶着沉重牛头的牛头人因为视线被头套遮挡，一步踏空，从一米左右的舞台上摔了下来，不过"世纪诺亚"成员的敬业精神就在此时表现出来，从地上爬起来的牛头人在完全分不清东南西北的状态下，勉强找到了观众的位置，在原地完成了他原定的动作，直到表演结束。









[全国十佳社团：圣十字军团]

演出剧目《火影忍者"We are family"》 时长20′ 总分268.3分

前面说到敬业精神，下面就要说说Cosplay风格中最重要的一环，那就是搞笑。本次圣十字出演的COS剧"We are family"，就是极尽搞笑之能，从台词到动作到装束，都充满了笑料，演员们的各色表演，更引发了观众的阵阵欢呼，很难想象一个超极恶搞的喜剧竟然会赢得台下MM们的尖叫，原以为这种声音都是奉贤给帅哥听的啊，呵呵！据说，圣十字军团在2005 ChinaJOY Cosplay大赛上也一举获得了最佳剧本奖，看来平时的表现就不弱啊。











[全国十佳社团：小绵羊俱乐部]

演出剧目《汉武大帝之告别神话时代》 时长35′ 总分222分

"小绵羊"是成立较早的北京COS社团，传言其中美女占了社团的50%还多，前年在北展的COS比赛上表现不错，不过这次据说是没有参加预赛而直升决赛的，所以许多外地社团对他们都很关注，大家都想看他们的绝活。而他们真的是制造了全场之"最"，那就是表演时间最长的一组，这也是"小绵羊"一贯的风格了。作为原创长剧，《汉武大帝之告别神话时代》中不失诙谐幽默的对白和华丽的服装，都使他们格外抢眼。当然台下评委们给他们打的分也不低，不愧是知名社团啊，而其它老社团怎么就没这么好的运气呢。







[全国十佳社团：吉林塞外蝴扬]

演出剧目《颠峰塔罗牌》 时长25′ 总分233.5分

曾经一度认为"华丽"是最可以诠释Cosplay的倾情投入的，而这也一度是Cosplayer们所标榜的东西，投入也就意味着金钱的花费，越是极限越会制造更高的"华丽"。吉林塞外蝴扬的演出，让我们除了赞叹之外，再无法表达那种被台上眩目华贵的服装服饰所深深折服的感觉了，他们也是浪费了我最多胶卷的一组。而边拍照，我还边听到身旁一位漫迷MM也在不停的啧啧称奇："钱啊！钱啊！钱啊！这是多少钱啊！"她这么说，我就忍不住跑去后台问："你们做这么一身行头的花费是多少啊？""大概7、8百到一千多吧，不同造型材料的价格都不同，当然自己做会便宜。"哇哦~~想想这超过了20人的演出队伍各个精彩靓相，还真是不小的一笔花费啊！













[全国十佳社团：NOBLE BOYS]

演出剧目《最游记十周年贺礼》 时长15′ 总分230分

这个社团不用多说了，因为里面帅哥实在是太多了，几乎80%是男孩，一半成员身高在185公分以上，所以他们一登场就尖叫声不断，看来MM们也是毫不吝啬的把票都投给他们了。尽管NOBLE BOYS的组建时间不长，第一次正式亮相也是随着今年日本COSPLAY王子椎名朔哉来京而初次登场，但其实力不容小觑。特别是台上的真人PK表演，完全是真摔的，当三藏脱掉袈裟露出黑色紧身衣、悟净挥舞方便铲、悟空转动如意金箍棒时，台下欢声雷动，而真红COS的红孩儿被悟空一棒打飞后空中转体360度落地，更是引起一片尖叫……不愧是练家子，连假摔都摔得如此漂亮。





[全国十佳社团：大连仙境]

演出剧目《五星物语》　时长 15′　总分 211.2 分

在官方的获奖名单中首次出现了节目名称的错误，竟然把《五星物语》写成了《天使禁猎区》？这个差别好大……其实大连仙境的 COS 并非是以华丽衣着或搞笑喜剧取胜，个人感觉是最后的那段红衣 MM 的独舞实在太美了，完美！很有专业素质哦，因为笔者坐的最近，所以看到 MM 也确实穿了双红舞鞋，够专业。特别是尾声时 MM 原地旋转了 4 圈半，裙角飞扬，颇为精彩，相信在场观众都会叫绝吧。







[全国十佳社团：西南联盟]

演出剧目《真·三国无双》　时长 15′　总分 267 分




[全国十佳社团：SD 联盟]

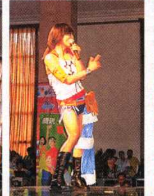
演出剧目《SD 娃娃》　时长 20′　总分 226 分




[全国十佳社团：LOLIPOPO]

演出剧目《最终幻想之历代纪》　时长 20′　总分 223.8 分



[全国十佳社团：ZT 动漫社]

演出剧目《贫血公主》　时长 15′　总分 201 分



[嘉宾：杭州橘味 304 恐怖宠物店]





作为上届十佳社团万元奖得主的杭州橘味 304，居然本次仅以嘉宾身份参加演出，但他们精心准备的超豪华 COS 剧也让现场观众心服口服。









8月4日星期四　　天气：晴

尽管是上班时间，许多上班族的漫迷无法参加活动，但笔者还是偷溜出来看COS比赛。到了军博门口，正好赶上来自北京"忒罗殿"社团的TRINITY BLOOD，只有一个感觉：华丽！自己也想出TB来着，不过实在是太烧钱了，稍微好一点的一身行头下来就是两三千啊，这还光是服装部分，道具不算，要是做一身千八百块的TB，你都不好意思跟人打招呼。因为认识"忒罗殿"的人，所以知道"忒罗殿"的这些行头确实花了不少心血，那些花纹有不少都是社员自己一针一线缝上去的。不过可惜的是没带相机，之后听说"忒罗殿"拍照的社员的相机也在现场无故失踪了……所以，没有收集到照片……

8月5日星期五　　天气：晴

今天出现了一些混沌，演出的节目顺序同事先得到的节目表大相径庭，而在观众中也流传着一个消息：主办方大幅度调整了节目顺序，许多社团原先的计划被完全打乱。快要散场的时候接到了上海来的狐狸c的电话，这才知道原来小c跟着杭州"橘味304"也来了北京，不过原本安排在明天的比赛被主办方调整到了10号，而且是以表演嘉宾的身份上台。突然有种预感，这次比赛的结果基本上可以预测了。再反观比赛场地，最后上场的"素心"社团表演时，台下只剩下四个已经有些心不在焉的观众了。

8月7日星期日　　天气：晴

今天没有去看十佳的比赛，而是随"纯白"、"疯狂信号灯"在内的九个COS社团一起来到位于石景山区的石景山广电中心的"名师名校"演播厅，录制节目。不过大家在拍摄间内足等了1个小时，嘉宾们才姗姗来迟，其中有国内原创漫画的代表人物姚非拉，以及《蓝猫淘气3000问》及《天上掉下个猪八戒》两部国产动画片的开发公司老总。

3点50分，对于两位老总不着边际的发言实在难懂而离开演播厅，同时接到在十佳比赛现场的朋友的短信：前三天已经摔下来四个人的舞台今天继续制造事故，女更衣室内发现监视器。


展会传真

巡回展出的单幅画作精品　　宋洋作品

一边儿是国内动漫产业所谓支柱的两大公司在把动漫产品持续低幼化；一边儿是漫展和Cosplay比赛的主办方继续无视Cosplayer的人身安全及隐私，只顾大把捞钱。难怪有时和朋友谈论起来现在国内的Cosplay，总是遭到白眼："连动漫产业化都还没有和国际接轨，你们纯粹凭兴趣在做的Cosplay又有多大发展，出门别被人当日本狗追杀就谢天谢地了吧。"

虽然有些偏激，但不可否认，在国内一提到动漫，大部分人的第一反应就是诸如《蓝猫》、《天上掉下个猪八戒》这样适合低幼年龄的卡通片，而动漫最大的受众——青少年却不被逐渐发展的国内动漫产业所重视。在国外属于动漫产业一部分的Cosplay在国内受到来自各方面的阻力和排斥，去年人民大学的某次动漫展会就差点被所谓的愤青们打着"抗日"的旗号而被迫中断。而Cosplayer的正当权益更是备受侵害而至今没有太大的改善，从公关公司商业演出收取高达60%甚至更高的中介费用，到比赛时没有正规的更衣室和化装间而只能在监视器的监视下换衣服。不过，短时间内，这些状况无法得到根本的改善，或许我们现在能做的只是给Cosplayer们更多的尊重吧。

8月8日星期一　　天气：晴

昨天因为去央视录节目而没看到精彩COS，今天要补回来。北京"帝国华击团"的《樱花大战》在去年圣诞节举办的"游戏动漫嘉年华"上已经看过一次，这次再看，除了背景音乐令人激动外，完全一样的舞蹈编排已经让人没有太大的新意。这也是普遍出现在Cosplay节目中的一个问题，新节目的数量及质量逐渐下


展会传真

国内知名漫画家签名会场面热烈　　签名会上宋洋现场创作简笔画

降，虽然不断的有新社团新节目涌现，但其速度却依旧比老社团的招牌节目消亡缓慢，一些不错的剧目如龙猿圣武的《忍魂》仍被不少人津津乐道，却因为种种原因难以出现在十佳这样的比赛舞台上。

下午陪小C去补充304社团的物资。原本应该住在主办方安排的某大学招待所的外地社团大多自行寻觅了住处，原因……上过大学的人都明白吧。

第一站：珠市口戏剧用品店。有些隐秘的小胡同里分布着十多家戏剧影视用品店，从戏装、舞台兵器到饰品、华丽的服装辅料，在这里都可以搞定，而且基本上每家店都可以定做道具，不过价钱就有些……毕竟那些老师傅的手艺还是很值钱DI。

第二站：珠市口至天桥。充斥着化妆品批发店和五金店的主干道对于小C这种习惯自己动手丰衣足食的Cosplayer来说就是天堂！

第三站：海户屯布料批发市场。这个就不用我解释了吧，玩Cosplay的人都知道这个地方的重要性——没有合适的布料和辅料，自然没有好的服装，而相同的材料，这里的价格是最低的！

最后一点，也是最重要的，就是这三个地方在一条直线距离不超过5公里的直线上，或许在中国Cosplay发展史上可以称为"北京Cosplay一条街"。

8月10日星期三　　天气：晴

今天看到了比赛主办方公布的十佳名单，对于这样的结果，我有些无话可说。排除个人和部分社团的私交之外，这次十佳比赛的参赛社团质量高于2005 ChinaJoy Cosplay全国大赛，有不少外地社团和北京的新社团带来了让人赞叹的节目，比如"世纪诺亚"、"圣十字军团"、"小男孩小女孩"、"橘味304"等，但其中一些社团却因为各种非Cosplay本身的因素而无缘"全国十佳"的称号。

其一是评委非专业化。这是历届比赛都存在的问题了，坐在台下给台上的社团打分的评委甚至连Cosplay是什么都不太清楚，只是因为有着种种和表演、动漫相关的头衔便被主办方称作专业人士。想起半个月前在海淀剧院的2005 ChinaJoy Cosplay全国大赛北京区预选赛上，某评委给北京"纯白"社团的原创剧打了零分，理由是原创不属于Cosplay的范畴，这次倒是没有看到那位评委，不然倒是对他会给占据了这次十佳决赛三分之一的原创剧目能打多少分很感兴趣。

其二是比赛时间及比赛资格随意化。自己去了现场的朋友，对照一下每天官方公布的节目单就会发现，基本上每天的节目顺序都有改变，甚至可以延迟几天再上台。当然，其中包括因为食物中毒而无法按时上台的外地社团，但更多的是北京的一些老社团。同时还出现了因为主持人报幕失误而拒绝上场的事件，而主办方并没有对这些做出解释和处理。

种种问题，给所有盛装狂欢中的Cosplayer留下了一些遗憾，或许明年的比赛这些问题能得到改善，也可能继续存在，只能希望中国的Cosplay能随着动漫产业化的脚步尽快地走上正轨。■


展会传真

有动漫迷的地方也会有海量的玩具

《家用电脑与游戏》2006年杂志订阅优惠大行动

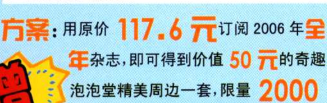


你可以选择：



A 方案：用优惠价 **100 元**订阅 2006 年**全年** 12 期精彩杂志，立即**节省** 17.6 元。

也可以选择：



B 方案：用原价 **117.6 元**订阅 2006 年**全年**杂志，即可得到价值 **50 元**的奇趣泡泡堂精美周边一套，限量 **2000 套**，先到先得。





订阅大抽奖

无论 A 方案 B 方案，所有参与此次优惠订阅活动的读者，均能参加于 2006 年 1 月举行的征订大抽奖，我们将抽出 **99** 名幸运读者，送出 **99** 份幸运大礼：



价值 8000元

时尚笔记本电脑 1 份



价值 600元

漫步者 R1600TD 电脑音箱 8 份

价值 1400元

ATIX800GT 显卡 5 份



价值 300元

声迈 X600 电脑音箱 15 份

价值 400元

罗技键盘鼠标套装 15 份



价值 180元

罗技迷你晶貂 30 份





价值 200元

漫步者 M1 电脑音箱 25 份



游戏玩家终极宝典 数码尖兵至强秘笈

《家用电脑与游戏》月刊由科学普及出版社主办，1994 年创刊，是中国创刊最早，内容最权威的专业电脑游戏杂志。

来自玩家、指导玩家、融入玩家、家游倾心打造中国电脑玩家最温馨的精神家园。2006 年的《家用电脑与游戏》会以全新的面貌带给读者前所未有的阅读享受，敬请期待。让我们互动灵感，一起 play！

具体邮购方式及注意事项：

1. 本次优惠订阅活动时间为 2005 年 9 月 1 日至 2005 年 12 月 31 日（以邮戳为准）
2. 赠送的泡泡周边将于收到汇款单的 5 个工作日内寄出。订阅大抽奖的幸运读者名单将刊登于 2006 年 2 月刊。
3. 杂志的投递方式采取平邮方式，为避免投递过程中出现的丢失破损。**特友情提醒** 请附加每期杂志挂号费用（3 元／次）。

（本次活动最终解释权归《家用电脑与游戏》杂志社所有）

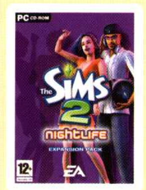
征订热线：010-88115658
010-88146001-13

（参照下图示范）　中国邮政汇款单

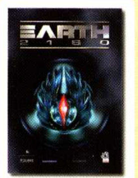
业务种类　邮局通知汇款☐　自行通知汇款☐（24小时☐　2小时☐　实时☐）
附加服务　入帐☐　邮购☐　回执☐　礼仪☐
用户填写
收款人姓名　《家用电脑与游戏》邮购部　汇款金额（小写）　佰　拾　万　千　佰　拾　元　角　分
收款人地址（或开户局及帐号）　北京市海淀区恩济庄18号院1楼1104室
收款人邮编　100036
汇款人地址　您的详细地址
汇款人姓名　您的姓名　汇款人邮编　您的详细邮编
机印记录　汇票号码　汇款金额　汇费　手续费　收汇日期
附言（以30个字为限）
经办员：　复核员：　事后检查：



世界杯足球锦标赛 2006
FIFA Football 06
类型：SP
开发：EA Sports
发行：Electronic Arts
日期：2005 年 9 月 12 日(国外)



模拟人生Ⅱ夜生活
Sims2:NightlifeExpansionPack
类型:ST
开发:Maxis
发行:ElectronicArts
日期:2005年9月13日(国外)



地球 2160
Earth 2160
类型：ST
开发：Reality Pump
发行：Deep Silver
日期：2005 年 9 月 15 日(国外)



战锤 40000：冬日总攻
Warhammer 40.000: Winter Assault
类型：ST
开发：Relic Entertainment
发行：THQ
日期：2005 年 9 月 19 日(国外)

9 月游戏“秀”

快乐西游



海盗王



真封神：天尊地魔

网络游戏公开测试表

童话	亚洲互动	http://fairyland.aijoy.com	江湖 Online	八八科技	http://jianghuol.88joy.com.cn
洛奇	世纪天成	http://www.luoqi.com.cn	海之乐章	三五科技	http://www.seaonline.com.cn
科隆Ⅱ	久游	http://corum2.9you.com	永恒	群皓科技	http://www.cdchina.com.cn
幻想春秋 OL	金山软件	http://cq.kingsoft.com	新绝代双骄OL	新干线	http://tth.gameflier.com.cn
东方传说Online	游龙在线	http://dto.online-game.com.cn	3D 西游	唐人互动	http://www.3dxy.cn
热血江湖	一起玩	http://www.rxjh.com.cn	少林传奇	卓奥科技	http://www.shaolincn.com.cn



恋爱盒子 Online



无尽的任务Ⅱ东方版



盛大富翁

近期内测网游焦点

轩辕Ⅱ飞天历险	北京网星	http://www.swdol2.com.cn	剑侠情缘Ⅱ	金山	http://jx2.kingsoft.com
QQ 幻想	腾讯	http://fo.qq.com	傲世 Online	目标软件	http://www.fodonline.com
信长之野望	中青创先	http://www.xconline.com.cn	丝路传说	世模科技	http://www.srocn.com
时空	奥维软件	http://www.timeways.com	三国群英传 Online	悠游网	http://sg.gameflier.com.cn
猛将	久游	http//mj9you.com			

星期						
星期一	26 恐怖版疯狂“脱狱”《劫难：困兽》发售	19	12	5		MON
星期二	27 杰出上进…王 刘德华 生…	20 “神秘岛”时代绝唱《神秘岛V时代终结》发售	13 蜘蛛侠再、再……行动《终极蜘蛛侠》发售	6		TUE
星期三	28	21	14	7		WED
星期四	29	22 外星人 罗纳尔多 生日	15 七十二变小天后 …依林 生日	8 地下城历险记《回归之路Ⅱ》发售	1	THU
星期五	30 游骑兵 生日	23 CG动画版“人鬼情未了”《僵尸新娘》北美公映	16 尼古拉斯·凯奇继续狂人罪犯《战争之王》北美公映	9	2 改变人类历史的蝴蝶《雷霆万钧》北美公映	FRI
星期六	科幻剧集重装上阵《宁静》北美公映	24	17	10 新一代奥斯卡热门文艺片《命途多舛》北美公映	3 极品宠物 机器猫 生…	SAT
星期日		25 古典美的化身 凯瑟琳·泽…	18	11 震撼画面FPS作品《赌命战士：铁血竞技》发售	4	SUN

